Revista Portuguesa dos jogos NINTENDO™

T-ball
T-ball
ACROBATIC TEAM®
Estás pronto para uma coisa totalmente nova e espectacular? Uma coisa que precisa de toda a tua energia, todo o teu equilíbrio e toda a tua fantasia? Então, estás pronto para T-Ball! Junta-te à equipa mais acrobática do momento. T-Ball - o saltitão que bate bem da bola.
concentra

SETEMBRO • N.º 3 • 1994

As férias de Verão são sempre as mais esperadas. A escola que não há, o acordar tarde, a praia, o campo e as viagens, são motivos mais do que suficientes para fazerem das férias "grandes" as mais desejadas. Fazem-se novas amizades com as quais falamos de diversos assuntos e, como não podia deixar de ser, dos jogos para as consolas *Nintendo*. Dois amigos teimam um com o outro em como conseguiram a pontuação mais alta no *Super Mario Kart*. Mas não têm como prová-lo pois não existem fotografias que comprovem os resultados obtidos. O mesmo sucede com os nossos amigos que enviam cartas com os resultados obtidos nos jogos *Super Mario Land 2*, *Super Mario World*, *Double Dragon*, e outros mais, e que não podem provar que realmente conseguiram atingir essas superpontuações porque não enviaram uma fotografia. Além disso, não poderão ganhar um prémio para a melhor fotografia, como anunciámos na SUPER POWER anterior. É im-per-do-á-vel. Será que não sobrou uma fotografia nessa máquina que levaram para férias? Bom, mudando de assunto. Hoje vais deliciar-te com o que preparámos para este número. Além dos resultados do Concurso de Desenho do Clube Nintendo e do Passatempo Energizer/Club Nintendo, irás encontrar um *poster* do Batman e outro do vencedor do concurso. Não é apenas uma surpresa para ti, é também uma homenagem ao autor, que estamos certos ficará contente com a possibilidade que demos a todos os leitores da SUPER POWER de poder apreciar o seu trabalho. Mas esta edição tem muito mais coisas. A solução dos níveis mais difíceis do jogo *Prince of Persia*, os *previews* de jogos, que chegarão em breve ao nosso mercado, e os testes que fizemos a alguns jogos, são matérias que encontrarás ao abrir este exemplar que tens agora nas mãos. Diverte-te, pois nós vamos tentar fazer o mesmo.

EDITORIAL

Hummmm!
O Bugs Bunny deu-me uma deliciosa cenoura. Crunch... crunch...

SUPER POWER – Propriedade – Editora Abril Morumbi, Lda. • Direitos exclusivos de comercialização: Publicações Abril Jovem SA • Director-Geral: Miguel Ribeiro e Silva • Director Financeiro: Carlos Meneses • Redacção: Paulo Oliveira (Editor), Paulo Ferreira (Redactor), José Félix (Revisor), M. João Santos (Secretária) • Arte: Tina Bahner (Chefe), Ana Dulce Banha (Maquetista Principal), Paula Rodrigues (Maquetista) • Produção Gráfica: Paulo Duarte • Direcção Comercial: Luis Segadães (Director de Marketing e Circulação); Alexandre Correia; Isabel Xara-Brasil e Helena Matoso • Publicidade: João Xara-Brasil (Director); Neves Silva; (Coordenador); Gertrudes Paz e Cristina Marques (Contactos); José António Lopes (Coordenador de Materiais) • Assinaturas: João Pulido (Director); Betina Schmid (Arte • Redacção, Publicidade e Serviços Administrativos: Largo da Lagoa, 15-C, 2795 Linda-a-Velha • Telefone Geral: 414 30 78 (Busca automática) • Fax: 414 32 27 • Delegação Zona Norte (Publicidade): Rua Capitão Pombeiro, 246, 1.º Esq. – 4200 Porto • Telefs.: (02) 550 67 52, 550 75 73 • Fax: (02) 550 67 38 • Fotolitos e Montagem: NM – Estúdios de Artes Gráficas • Impressão: Gráfica Europam, Lda. • Distribuição: Deltapress – Soc. Distribuidora de Publicações, Lda. • Lisboa: Tapada Nova, Capa Rota, Linhó – 2710 Sintra • Telefs.: 924 04 47, 924 00 87 • Fax: 924 04 29 • Porto: Zona Industrial da Maia, Sector 9, Rua B, lote 227 – 4470 Maia • Telef.: (02) 941 76 70 • Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 113737 • Depósito Legal n.º 77859/94 • Tiragem: 20 000 exemplares • Editora Abril Morumbi, Lda., Inscrita na Conservatória do Registo Comercial de Oeiras sob o n.º 5028. • Número de Contribuinte: 500 871 647 • © Megapress/Editora Abril Morumbi • Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial sem autorização do editor. • NINTENDO ™, NES ™, GAME BOY ™, SUPER NINTENDO ™, SUPER NES ™, SUPER FAMICOM ™, são marcas registadas por NINTENDO CO, Ltd.

Solicitada auditoria ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE apct CONTROLO DE TIRAGENS

SUMÁRIO

CLUBE NINTENDO

Aqui já sabes o que vais encontrar. Os truques e as dicas, as ajudas, que o Mario te dá, os *top* de vendas e das melhores pontuações, as cartas, os poemas, etc.

Correio do Clube 59
As respostas às tuas cartas e as quadras dirigidas ao Clube pelos fãs.

Alô, Mario 61
As ajudas que todos estão à espera para progredir num jogo.

Truques e Dicas 62
Os truques e as dicas dos fãs do Clube Nintendo, estão aqui para que outros leitores possam usá-los nos seus jogos.

Top Ten e Pontuações Máximas 66
Os jogos mais vendidos para cada consola e também o *top* das pontuações alcançadas pelos "consoleiros".

DOSSIER

Há os que gostam, os que não gostam e os que não sabem bem o que é um jogo de aventura gráfica, ou como já é também conhecido "jogo de *role*". Para esclarecer essas dúvidas e para motivar novos adeptos desta modalidade de videojogos preparámos um *dossier* que vem mesmo a propósito, pois são cada vez mais os jogos de aventura gráfica que se editam para todas as máquinas.

Dossier Jogos de Aventuras 32

SOLUÇÃO

O grão-vizir Jaffar capturou a filha do sultão, pela qual o principe da Pérsia está apaixonado. O jovem ficou desolado. Mas eis que o sultão prometeu dar a filha em casamento a quem conseguir resgatá-la. A aventura começa com muitas facilidades. O final é que é mais complicado. É para estes nívels finais que te damos esta ajuda.

Prince of Persia (Super Nintendo) 18

TESTES

Os testes que preparámos para te ajudar a decidir na compra referem-se a jogos que nos fizeram passar divertidas horas a jogar.

Bugs Bunny (Super Nintendo) 44
Cybernator (Super Nintendo) 48
Track & Field (Game Boy) 50
Street Fighter 2 Turbo (Super Nintendo) 52
Batman Returns (Super Nintendo) 54
World League Basketball (Super Nintendo) 56
Jurassic Park (Game Boy) 56

PREVIEWS

Abre bem os olhos pois as imagens que te vamos mostrar são inéditas. Referem-se aos próximos jogos que vão ser editados brevemente por esse mundo fora e em Portugal. Este mês apresentamos-te pela primeira vez:

Pac Man (NES) 11
Deck Tales 2 (NES) 12
Super Metroid (Super Nintendo) 14
Jungle Book (Game Boy) 16

NOTÍCIAS

Realizou-se no passado mês de Junho, o Salão de Exposição CES, em Chicago, uma das maiores feiras mundiais de *software* lúdico. O Concurso de Desenho do Clube Nintendo chegou ao final. O vencedor vai ficar perpetuado nas páginas da SUPER POWER com o *poster* que preparámos para ele. Aproveita para ver se és um dos vencedores do Passatempo Nintendo/Energizer.

Notícias 6
CES de Chicago 8
Concurso de Desenho 9
Passatempo Nintendo/Energizer 10

SUPER JOVEM

Agora, só

150$00

quinta-feira, à maneira!

A SABER

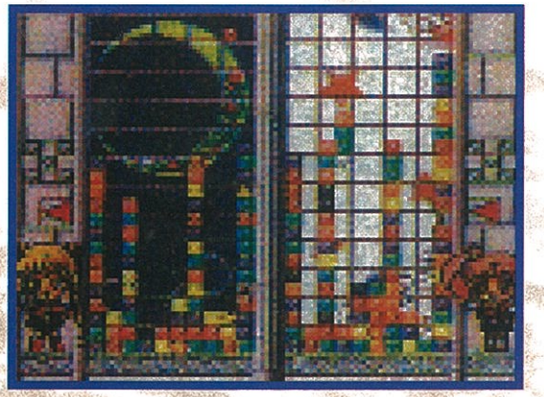
A NINTENDO ANUNCIA UMA CONSOLA DE 32 BITS

Este anúncio chegou por fax, numa bela manhã à SUPER POWER. A Nintendo anuncia a saída de uma máquina de 32 *bits* para a Primavera do próximo ano. Esta máquina não se ligará a uma televisão e não terá capacete de realidade virtual. De momento, não sabemos mais nada sobre esta nova máquina. A única certeza que temos é que a sua concepção será completamente diferente daquilo que conhecemos actualmente. Não foi por falta de procurarmos, mas, infelizmente, não temos mais informações, estando o segredo, mais uma vez, preciosamente guardado pela Nintendo!

CHOPLIFTER III

OCEAN/SUPER NINTENDO

Que toda a gente se anime, pois a saída do *Choplifter III* está para muito breve.
Neste jogo mítico que, durante anos, encantou os apaixonados da acção, estarás ao comando de um helicóptero de combate que te conduzirá numa luta impiedosa contra as forças hostis. Graficamente excelente, todo o jogo se desenvolve seguindo um *scroll* horizontal. O objectivo será, não apenas vencer os inimigos, mas também, recuperar os prisioneiros. Uma operação de grande envergadura em perspectiva.



Depois de *Sailor Moon* e de *Sailor Moon R*, eis o que te espera em *Sailor Moon S*.
Contrariamente aos seus antecessores, infelizmente, não comercializados entre nós no formato europeu, o *Sailor Moon S* será um jogo de acção-reflexão do gé-

SAILOR MOON

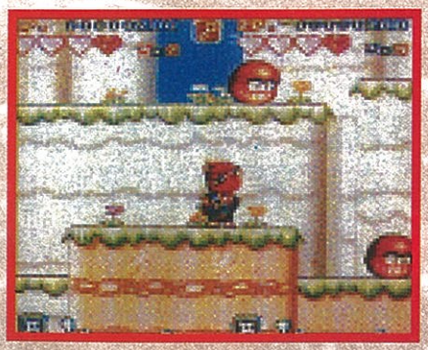
BANDA I/SUPER FAMICOM

nero do *Tetris*, no qual será necessário juntar vários blocos da mesma cor para os fazer desaparecer completamente. Este jogo de 4 megas deverá satisfazer os fãs da série animada, como aliás, todos os outros.

SUPER NINJA BOY

JALECO/SUPER FAMICOM

Adorarias ter um pequeno jogo de plataformas horizontal de zoologia? Talvez seja praticável ainda este ano com *Super Ninja Boy* da Jaleco. Ao todo, este jogo será constituído por oito níveis e será possível jogar a dois. Este jogo de 8 megas não será demasiado para passares um agradável momento. Veremos.



MR. NUTZ

OCEAN/GAME BOY

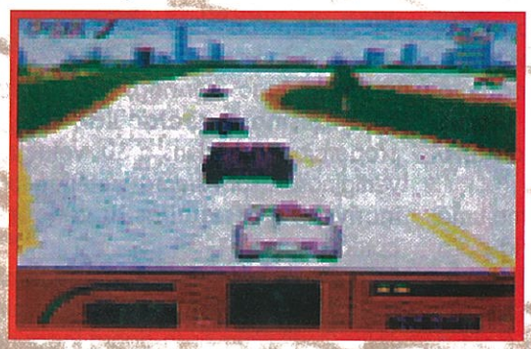
Disponível há alguns meses para o Super Nintendo, onde teve algum êxito, *Mr. Nutz* está anunciado para o Game Boy.
Mr. Nutz é um esquilo que se verá muitas vezes confrontado com uma série de ciladas tais como tomates, caracóis ou aranhas. Graficamente muito interessante, *Mr. Nutz* anuncia-se como um dos jogos-piloto para esta consola.
Mas aguardemos um pouco para sabermos de facto o que é.

SPEED RACER

ACOLATE/SUPER NINTENDO

Parece que os editores decidiram, finalmente, explorar a via do modo "Sete" brilhantemente. Com efeito, depois de *Monster Truck Wars*, é a vez de Speed Racer. Adaptação de um desenho animado americano, este *software* permitir-te-á concorreres nos circuitos mais ou menos mal frequentados, visto que deverás enfrentar, entre outros, a serpente e o Bando dos Assassinos.

Mas não entres em pânico, pois a tua viatura está cheia de surpresas e a luta pela vitória será renhida...



WIZAP!

ASCII/SUPER FAMICOM

Tudo como em *Sword World SFC 2*, *Wizap!* Este jogo entra na categoria da nova geração dos jogos de aventura gráfica.
Com efeito, o cenário deste jogo mudará conforme a personagem e o tipo de conduta que adoptares em certas situações. O fim do jogo mudará também em conformidade. *Wizap!* é um jogo de 12 megas que se prevê estar terminado ainda este ano. ■

A SABER

STAR WING II

Ouvem-se uns rumores sobre a saída de *Star Wing II*. Ainda que não tenhamos nenhuma data de saída oficial para este produto, parece que os programadores da Nintendo tencionam desenvolvê-lo para um cartucho de 32 megas no qual será possível jogar a dois ao mesmo tempo, graças a um ecrã dividido em duas partes. Além disso, parece que a interactividade é maior nesta segunda versão. Efectivamente, o jogador estará mais livre de movimentos, deslocando-se para onde achar melhor sem ter de seguir um determinado caminho. Esperemos que o preço deste cartucho, não seja muito elevado para as nossas magras bolsas.

CES DE CHICAGO

NINTENDO EM GRANDE

Realizou-se no passado mês de Junho, entre os dias 23 e 26, o Salão de Exposição CES (Consumer Electronic Show). Acontecendo todos os anos em terras do Tio Sam, mais propriamente em Chicago, o CES trouxe-nos este ano o que há de novo e de melhor na área dos jogos de vídeo. Espectaculares foram as novidades apresentadas pelas várias empresas fabricantes de jogos de vídeo... há umas novidades que vão dar mesmo a volta à cabeça dos fãs dos jogos de vídeo! A Nintendo esteve insuperável. Com um *stand* que era um verdadeiro "mundo" de diversão e fantasia, deixou bem vincado quem é na realidade o líder mundial em jogos de vídeo.

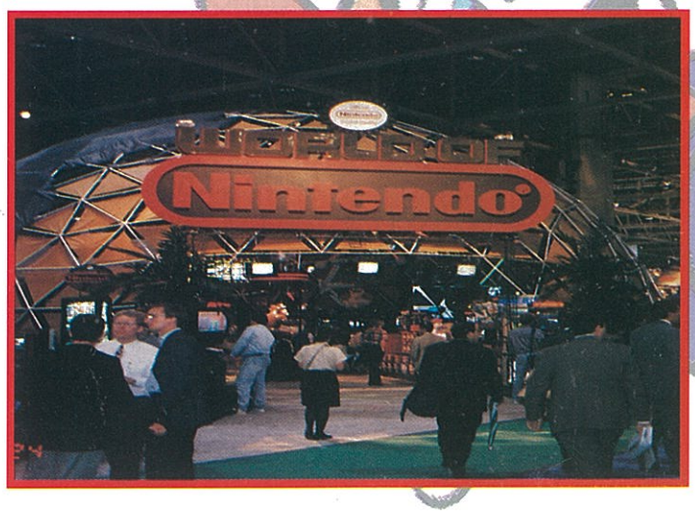
Com novidades que vão ser mesmo uma "bomba", a Nintendo prepara, já para este ano, uma mão cheia de surpresas para ti. Grandes jogos vão aparecer!

Para o sistema NES, e também para o Super Nintendo, foi apresentada a grande novidade *Wario's Woods.* Este é um jogo de acção/estratégia, em que o terrível Wario procura acabar, a todo o custo, com a paz no reino dos Cogumelos. Que loucura de jogo!

Stunt Race FX é outra das "bombas" do Super Nintendo.

Utilizando o *chip* Super FX, o mesmo utilizado no jogo *Starwing,* e que permitia um grafismo espectacular, este jogo proporciona imagens a 3D, velocidades vertiginosas, som *stereo* e efeitos sonoros incríveis. Conseguirás tu vencer esta corrida louca?

Para o Super Nintendo aparece também, e finalmente, o jogo *Tetris.* Denominado *Tetris 2,* vai permitir-te agora jogar no teu Super Nintendo o jogo mais popular do mundo. Pela mão da Acclaim, empresa fabricante de jogos de vídeo, chegam-nos também dois sucessos. Para o Super Nintendo e para o Game Boy, o novo *Mortal Kombat II,* agora numa versão ainda mais espectacular, com maior velocidade, novos golpes e movimentos... e nada te poderá preparar para este combate!

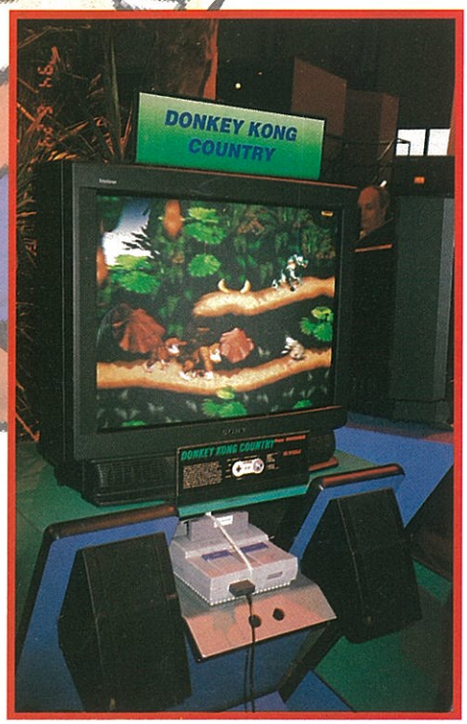


Não menos bombástico, é o *Maximum Carnage.* Um jogo de luta em que as personagens principais são simplesmente os famosos heróis da banda desenhada Marvel: Homem-Aranha, Capitão América, Venom, Carnage e companhia.

Outra das novidades é, só, o *Super Street Fighter II,* para o Super Nintendo. Desta vez a Capcom conseguiu arrasar mesmo com qualquer outro jogo de luta. Agora com os novos movimentos de ataque e defesa, novas vozes, e com a opção de se poderem alterar as cores dos lutadores, este novo *Street Fighter* está mesmo em risco de ser considerado o jogo do ano!

Mas isto não é tudo! Indo buscar a personagem (Donkey Kong) que entrou no seu primeiro jogo de vídeo a Nintendo criou um jogo que ultrapassa, em imagem e som, os jogos desenvolvidos para as consolas de 32 *bits.* No *Donkey Kong Country,* para o Super Nintendo, aliada a uma grande qualidade de imagem e uma grande profundidade de jogo, surge o enorme divertimento e

aventura que este jogo te proporcionará. Só mesmo experimentando! E já ouviste falar no Super Game Boy. Pois é, vai sair este ano um acessório que te permitirá jogar qualquer jogo Game Boy a cores! Basta, para isso, colocar o jogo no Super Game Boy, e introduzir este no Super Nintendo, e poderás jogar a cores num ecrã de TV 50 vezes maior. A Nintendo tinha-o no seu *stand* em demonstração com o jogo *Donkey Kong*. Com som *stereo*, e 256 cores, que permitem 100 níveis de aventuras coloridas, este *Donkey Kong* para o Game Boy, é decididamente muito mais do que um jogo de "macacada"! Mas a Nintendo tinha ainda uma prenda para quem visitasse o seu *stand:* ver as primeiras imagens de jogo do seu Projecto Realidade — 64 bits. Agora denominado "Nintendo Ultra 64", este sistema trará uma revolução tal aos jogos de vídeo, que nada mais nesta área será como dantes. Previsto o seu lançamento para o 2.º semestre de 1995, o Nintendo Ultra 64 terá uma tecnologia que ultrapassa a dos CD-ROM... os jogadores tornam-se, pela primeira vez, participantes de um jogo a 3D. Aí, um novo conceito de jogos de vídeo será imposto! ■



CONCURSO DE DESENHO

O *poster* que se encontra nas páginas centrais, foi desenhado pelo sócio Rodolfo Manuel Pinto Silva, da Lixa, a quem damos os parabéns, pois ganhou um Super Nintendo e um jogo à sua escolha. O Mario também ficou contente pois, finalmente, começou a fazer exercícios para ficar ainda em melhor forma para as suas aventuras do futuro! Tal como em concursos anteriores, tivemos uma grande adesão e recebemos desenhos giríssimos. Só um podia ser premiado com a consola, no entanto, decidimos atribuir um prémio surpresa, uma *T-Shirt* das Super Estrelas Nintendo, aos seguintes sócios:

Ricardo Carvalho	7 960
Pedro Rodrigues	16 040
Pedro Miguel Vitorino	38 837
Evaristo Leal	26 028
Bruno Silva	37 695
Tito Cardoso	39 105
Pedro Miguel Botelho	5 418
Paulo Sérgio Sá	13 045
Marcial Gomes Pereira	32 319
Eduardo Rebelo	6 305
Carlos Norberto Silva	7 154
Joana Feronha	25 763
Vera Maria Sepúlveda	9 600
Joana Salvador	37 179
Marina Lobo	15 149
Pedro Alexandre Gamboa	10 460
Pedro Gadanho	4 400
Rui Silva	38 534
Ana Rita Ferreira	35 619
Francisco Lopes da Silva	17 417

Podes continuar a enviar os teus desenhos. Todos os que recebermos até 31 de Dezembro, concorrerão novamente a um Super Nintendo com um jogo.
O resultado deste novo concurso será publicado na SUPER POWER do mês de Fevereiro de 1995.

Muita imaginação e mãos à obra!

PASSATEMPO
ENERGIZER/CLUB NINTENDO

Finalmente, o resultado do Passatempo Energizer/Club Nintendo! Não foi fácil escolher as melhores frases entre as milhares que recebemos. Aqui vai a classificação dividida por três categorias de prémios.

Os autores das frases classificadas nos 20 primeiros lugares, que ganharam um Game Boy com jogo, foram os seguintes sócios:

Bruno Miguel Oliveira	9 742
Ricardo Santos	36 278
Marisa Afonso	17 474
Fernando Gonçalves Barbosa	24 048
Tiago Pereira	6 845
Nuno de Matos Costa	2 575
Duarte Nuno Rodrigues	5 598
Vera Cristina Santos	1 704
Filipe Manuel Silva	14 055
Pedro Miguel Carvalho	6 745
Mafalda Martins	8 393
Sheila Gancinho	13 280
Rui Neto	17 853
Eduardo Fernandes	15 567
Carlos Manuel Rito	23 066
Mário Inocêncio	39 209
Sérgio Gambeta	22 599
Romero Gandra	18 877
Sérgio Bernardino	30 721
João Pedro da Purificação	27 133

Os sócios que ficaram do 21.º ao 40.º lugares, receberam um relógio e uma bola Energizer/Mundial de Futebol, e uma caneta Nintendo:

Adriano Medeiros	6 177
Eduardo Netto de Almeida	511
Mário Cardoso	35 928
Nuno Miguel Fernandes	13 180
Marco António Aguilar	39 245
Sara Raquel Rosa	33 447
Ângelo Manuel Alvito	6 296
António Alexandre Alves	17 421
Luís Alberto Camacho	39 705
Ricardo Neves	36 288
Amândio Ferreira	38 168
Tiago Ferreira	10 775
Luís Filipe Simões	27 683
Paulo Jorge Trindade	40 660
Filipe Costa	29 662
Lina Guerreiro	31 852
Joana Soares	17 531
Henrique Silva	39 771
Miguel Arsénio	13 026
Marina Lobo	15 149

Quem ficou entre o 41º e o 60º lugares, recebeu um saco de desporto e uma *T-shirt* Energizer/Mundial de Futebol e uma caneta Nintendo.

Fernando José Belo	858
Nuno Miguel Pires	3 946
Ivo Xavier Alves	3 724
Thiago Pimentel	17 389
Evandro Martins	26 090
Ana Luísa Serra	38 305
Mário Filipe Lopes	11 550
Sérgio Correia	25 538
Tiago Miguel Ribeiro	35 926
Nuno Miguel Pires	37 585
Ricardo Henriques	34 939
Cláudio Moreira	30 319
Paulo Renato Silva	34 543
Maia Cassanheira	38 432
Miguel Pereira1	6 927
Pedro Miguel Lima	20 652
Nuno Rocha	18 862
Gil Rodrigues	26 377
José Branco	17 255
Ricardo Miguel Cruz	31 829

AQUI FICAM, ENTÃO, AS MELHORES FRASES DE TODAS:

- Nintendo, amigo, os "putos" estão contigo!
- Nintendo, a única que consola
- Energizer põe a avó a jogar Game Boy
- Nintendo é uma fábrica de sonhos
- Nintendo, uma senhora no mundo das consolas
- Mario fixe, que o Sega se lixe
- O meu tempo livre chama-se Nintendo
- Nintendo é o melhor amigo do homem!
- Nintendo é tudo para fazer um homem feliz
- A Nintendo é uma energia de sonhos

Muitos parabéns, e uma pilha de energia para todos!

VOAR COM NINTENDO

Este Verão, a Nintendo invadiu as praias de Portugal com uma nova onda: voar com os papagaios do Super Mario!
Durante os passados meses de Julho e Agosto decorreu, por essas praias fora, um festival de demonstração de papagaios proporcionado pela Nintendo, a Volat e pela Rádio Energia.
Procurando trazer de volta um modo de diversão há muito esquecido, estes três patrocinadores deram um verdadeiro espectáculo com papagaios de demonstração que permitiam acrobacias completamente loucas!
Foi vê-los voar sempre a abrir, com piruetas, voltas e mais voltas... e algumas cambalhotas na areia!

Para os que por lá estiveram, e que quiseram experimentar a sensação de "rasgar" os céus, havia sempre um prémio da Nintendo. Muitos foram os papagaios Super Mario oferecidos a esses campeões. E se tu foste um deles, e ganhaste o "bichinho" de voar, vai treinando, porque para o ano pode haver mais!

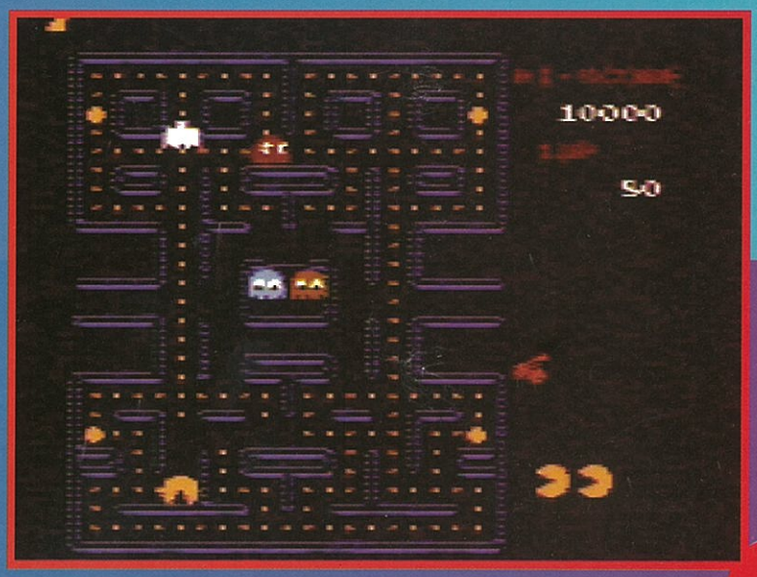
NINTENDO PREVIEW

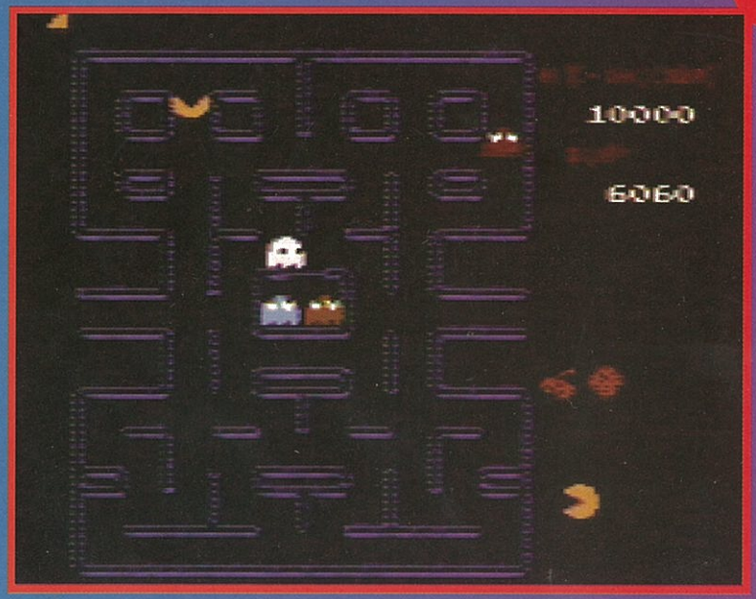
PAC MAN

Já se tornou um hábito resgatar os sucessos de outrora para as máquinas da actualidade.
O *Space Invaders, Tetris, Boulder Dash* e muitos outros já acordaram para os anos 90. Com uma pequena operação de rejuvenescimento é possível recuperar os jogos antigos, para tal basta aperfeiçoar os gráficos e introduzir umas musiquinhas agradáveis. Um dos últimos clássicos restaurado para o NES é o *Pac Man.*

O REGRESSO DO PAC MAN

Recapitulando em linhas muito gerais a história deste jogo (consultar a SUPER POWER n.º 2, edição de Agosto, para saber a história completa), *Pac Man* foi programado e construído em 1980 pela Namco, uma empresa japonesa especializada em máquinas de diversão. Jogar o *Pac-Man* consiste em duas simples tarefas, comer todos os pontinhos que se encontram espalhados pelo ecrã e evitar qualquer contacto físico com os fantamas. Esta simplicidade ímpar cativou milhares e milhares de jogadores. A versão do NES é idêntica à máquina original, os quatro fantasmas: Speedy, Bashful, Pokey e Shadow continuam a perseguir o Pac com a mesma genica de há 14 anos, os frutos: cerejas, bananas, morangos ainda estão frescos. Está praticamente tudo na mesma.
Depois do *Ms. Pac Man* para o Game Boy e do *Pac Man* para o NES, quem mais se seguirá? A família Pac é extensa, ainda falta o Pac Man júnior, Pac Land e o Pac Mania. ■



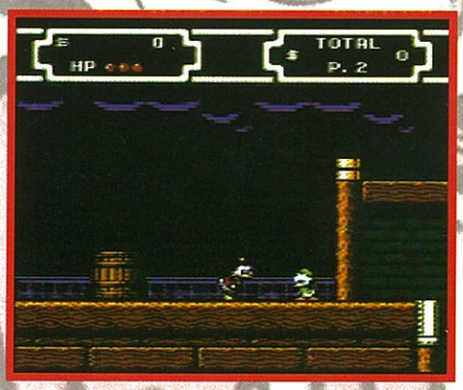


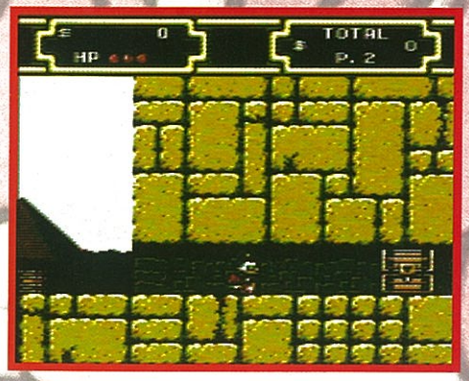
DUCK

Huguinho, Zezinho e Luisinho estão radiantes com a nova descoberta. Enquanto brincavam na cave, encontraram um pedaço de papel parecido com um mapa de um tesouro. Esta estranha semelhança merece uma observação mais cuidada. As suspeitas dos pequenos confirmaram-se, o papel é mesmo um mapa do tesouro e até tem escrito em letras miudinhas: "Mapa do tesouro secreto do McDuck".

CAÇA AO TESOURO

O tetravô Fergus, o antigo proprietário do mapa, deve-o ter rasgado em vários pedaços e escondeu-os em algum lugar, não pelos cantos da casa, como qualquer pessoa normal teria feito, mas para dificultar a vida aos seus familiares, resolveu espalhar os pedaços em diversos cantos do mundo. Isso não é nenhum problema para o Tio Patinhas. Esta personagem é capaz de virar tudo às avessas só para amealhar mais alguns milhões. Os seus familiares e companheiros de aventura: Donald, Huguinho, Zezinho, Luisinho e o capitão Boing já se habituaram às viagens inesperadas.
Sabem que tudo pode acontecer nestas loucas aventuras. Está aberta mais uma caça ao tesouro!





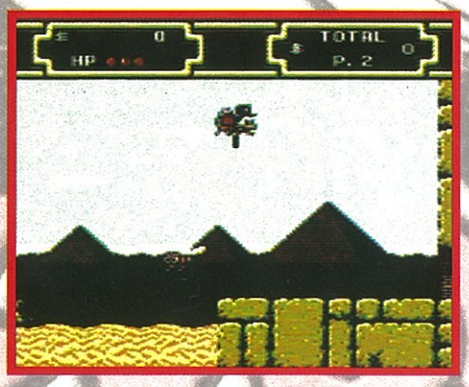
TALES 2

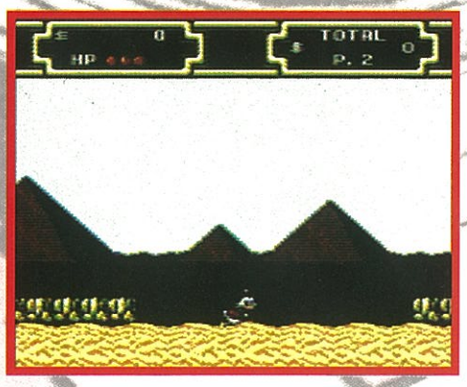
DUCK TALES

Duck Tales, os Indiana Jones da pequenada, trazem sempre consigo o humor, a acção e a magia da Disney.
Estas personagens são irresistíveis na televisão, no cinema, na banda desenhada e também nos videojogos.
O NES da Nintendo não é excepção. O sucesso do primeiro Duck Tales, levou a empresa Capcom a produzir mais um episódio.
Os ingredientes são os mesmos de sempre: *puzzles*, plataformas, temos de ajudar os amigos em apuros, dialogar com as personagens, apanhar e utilizar objectos, descobrir entradas secretas.

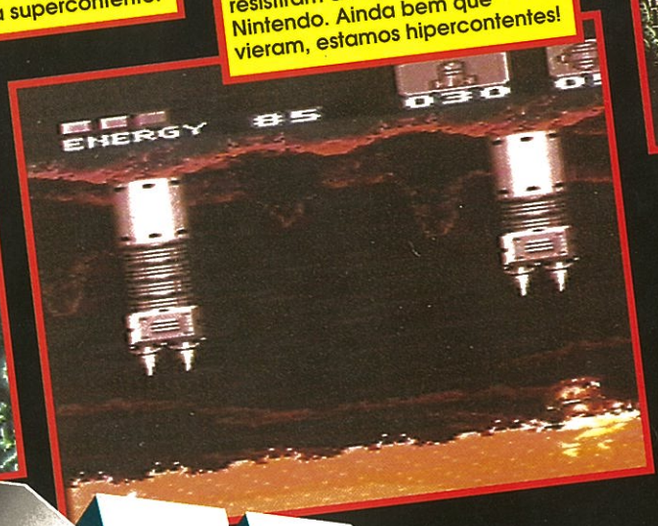
VIAJAR PELO MUNDO

Os leitores conhecedores do Universo Duck Tales sabem perfeitamente que estas personagens, reservam-nos sempre muitas e boas surpresas. Esta segunda aventura não é excepção. *Duck Tales 2* conduzirá o jogador até à Escócia, Bermudas, Egipto, ilha de Mu e cataratas do Niágara. Desde a América, Trópicos, África e o Velho Continente, Duck Tales é assim mesmo, nunca fica muito tempo no mesmo lugar. Cada cenário tem uma missão e uma história ou lenda a condizer com o local.
Tudo indica que este jogo vai ser um grande sucesso. ■



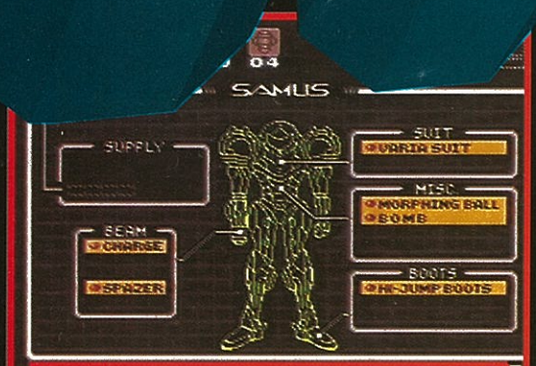


Samus transforma-se facilmente numa bola. Ela está supercontente.

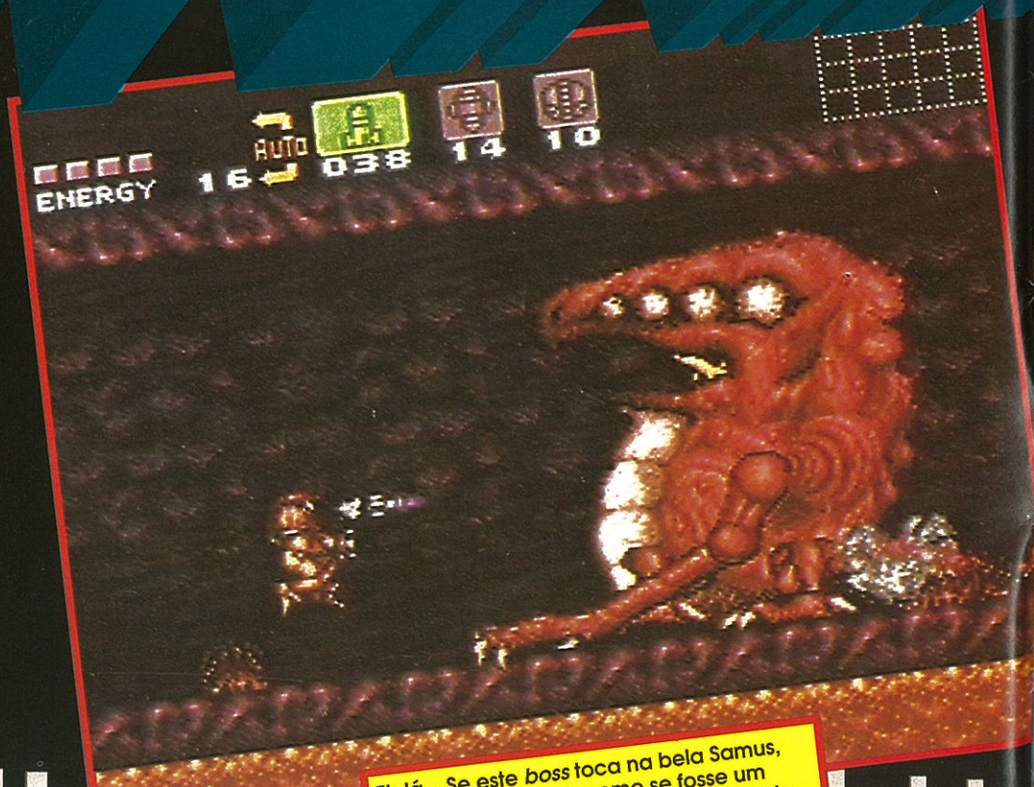


Os barcos de lava não resistiram ao apelo do Super Nintendo. Ainda bem que vieram, estamos hipercontentes!

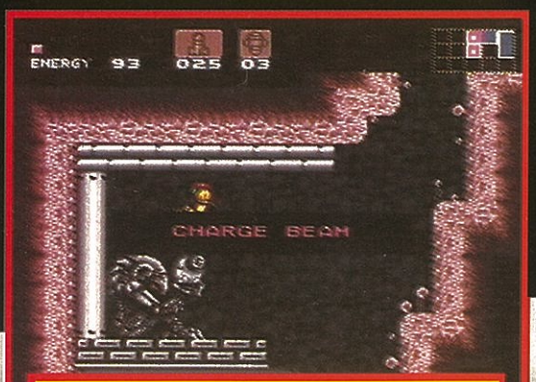
SUPER ME



Vista assim, Samus não é necessariamente *sexy*... não estamos muito contentes.



Eh lá... Se este *boss* toca na bela Samus, tiramos-lhe a casca como se fosse um caranguejo. Ele não ficará hipercontente.



Este cena assemelha-se imenso a uma cena do *Metroid* versão NES, logo no ínicio do jogo. Os fãs da NES vão ficar hipercontentes.

Os corredores da versão NES foram totalmente remodelados. Ficámos hipercontentes.

Eis um pequeno ponto de salvaguarda. Estamos hipercontentes.

Nesta cena, Samus aceita a sua missão. É a preto e branco, como a *Lista de Schindler*. Spielberg ficou hipercontente.

No *Metroid*, estes inimigos pareciam *croissants* ambulantes. Eles não ficaram hipercontentes.

Esperavamos há já algum tempo de uma oportunidade para podermos falar sobre uma adaptação para o Super Nintendo de um dos nossos jogos NES preferidos, o *Super Metroid*. Numa bela manhã de Julho decidimos eleger o mês de Setembro como "o mês de todas as maravilhas", por causa deste *preview*, que têm em frente dos vossos olhos, de brilhantes filmes no cinema, dos novos álbuns lançados no mercado... e do belo tempo que faz. Será que consegues perceber o nosso contentamento? É que espectacular *Super Metroid* deve estar mesmo a estourar!!!

UM POUCO DE HISTÓRIA

Em 1986 era lançado para o NES um pequeno jogo chamado *Metroid*. Aí encarnavas um misterioso polícia *cyborg*, que se desloca no interior de gigantescas galerias infestadas de extraterrestres de todos os tipos. O teu objectivo, armado com um canhão incorporado no teu braço direito, era encontrar a pista de Mother Brain, um monstro cibernético inteligente protegido pelos metróides, infames criaturas extraterrestres vagamente semelhantes a medusas. À medida que avançavas pelas galerias, podias adquirir diversas armas, bem como reservas de vidas e mísseis. No final da aventura, descobrias que a tua personagem, Samus Aran, era na realidade uma encatadora jovem, e não um superpolícia musculado e atarracado que ela parecia encarnar no seu escafandro de combate. Seja lá quem for, esta mulher não tem nem terá medo de nada.

ESTAMOS HIPERCONTENTES

Ainda não sabemos exactamente qual é o enredo de *Super Metroid*, mas desde já te podemos dizer que a pequena Samus mais uma vez se ofereceu como voluntária para atravessar uma galeria quase identica àquela que a tinha atormentado na primeira aventura.

O modo do jogo também se assemelha ao da versão NES, uma vez que Samus é vista de perfil, e possui novamente um arsenal de armas que se constitui gradualmente à medida das suas estranhas descobertas. Em resumo, o Super Nintendo retoma todos os elementos da versão NES, e acrescenta evidentemente as qualidades técnicas de qualquer bom jogo Super Nintendo que se preze. Sabendo que foi a Nintendo que realizou este jogo, só podemos esperar uma maravilha. Sinceramente, estamos ansiosos para podermos ver uma versão definitiva de *Super Metroid*.

Esperamos, amigos leitores e leitoras de todas as idades, que possam partilhar muito em breve o nosso entusiamo por este fantástico jogo que se anuncia fabuloso.

Realmente, estamos supercontentes, direi ainda mais, hipercontentes... ■

Tal como na versão NES, as criaturas solidificadas apresentam diferentes armas. Estamos hipercontentes.

Le Livre de la Jungle

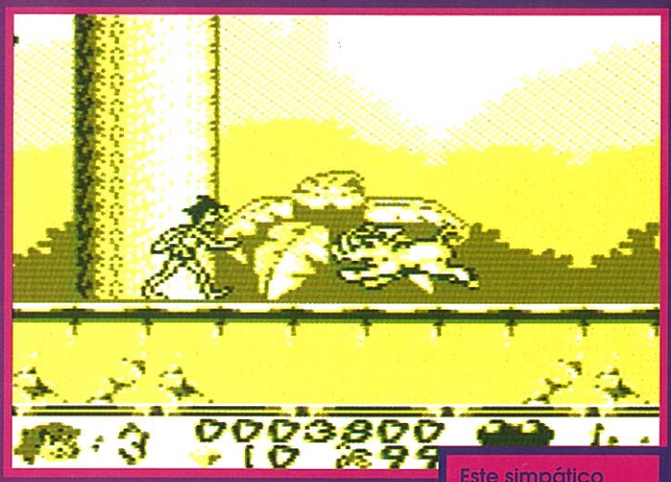
Para aqueles que ainda não conhecem a história deste jogo, vamos contá-la em poucas palavras: Mogli contra *Jangal Khan*.

Com efeito, o nosso azarado herói, Mogli, vai defrontar, depois de muitas peripécias "selvagens", o assustador tigre *Jangal Kahn*, inveterado devorador de homens. Felizmente, o nosso pobre orfão não vai estar só, porque a gentil banana assassina da selva vai prestar-lhe assistência. E, por falar em bananas, vais poder atirá-las em todos os sentidos para te veres livre de macacos, serpentes, porcos-espinhos e outras feras que habitam esta selva.

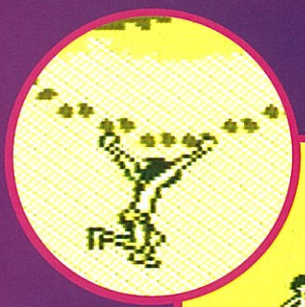
A FEBRE DA SELVA

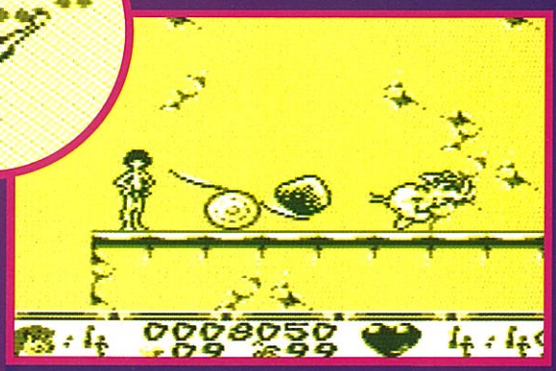
Vais passear pela selva e, até mesmo, pelo interior de árvores gigantes, em cidades suspensas, ruínas, etc. Atenção, pois existem níveis de bónus. Quanto ao Mogli propriamente dito, ele pode saltar, correr, pendurar-se nas lianas, utilizar cordas, enfim, tudo aquilo que é preciso para se viver uma grande aventura. Se achas que estás a começar a ficar com a febre da selva, sujeita-te ao teste e aguarda mais informações.

Continua... ■



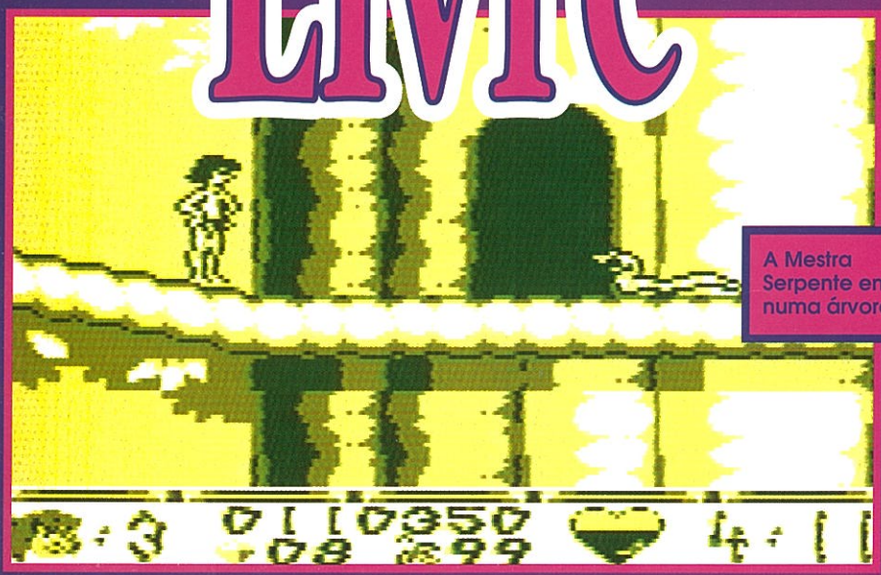
Este simpático porco selvagem vai atacar-te...



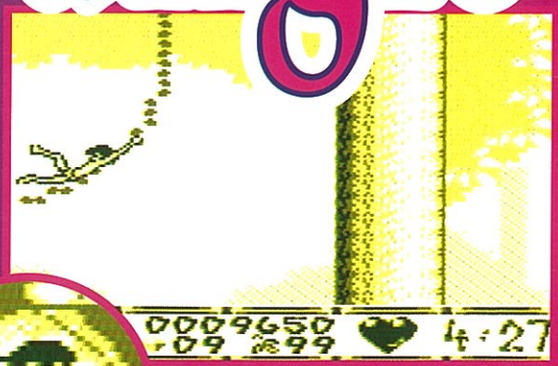


Um trampolim! Uma pedra! O que deves fazer? Depressa, pega no teu manual de escuteiro!

Desconfia dos talentos do hipnotizador...



A Mestra Serpente empoleirada numa árvore



As lianas são muito úteis para as viagens aéreas...

SE QUERES VENCER, JUNTA-TE A ELES.

Estas são as Super Estrelas, o novo quarteto de heróis do universo Nintendo®. Ao Super Mario™ e ao seu inseparável companheiro de aventuras Yoshi™, juntam-se agora o corajoso Link™ e o comilão Kirby™. Cada um deles tem para ti os mais divertidos e emocionantes jogos, que vais poder encontrar nos Agentes Autorizados Nintendo®. Um exclusivo da Nintendo® para os sistemas NES, Game Boy™ e Super Nintendo™. Agora, com as Super Estrelas da Nintendo®, a vitória já é tua antes de começares a jogar.

GAME BOY™ Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.

NÍVEL 10

4 - Atenção: este é rápido a levantar-se!

3 - Eis o mecanismo que abre a saída.

2 - Este esqueleto é especial: quando o atingires com um primeiro golpe de espada, avança na direcção dele para trocarem de posição. Recomeça o combate para o fazeres cair.

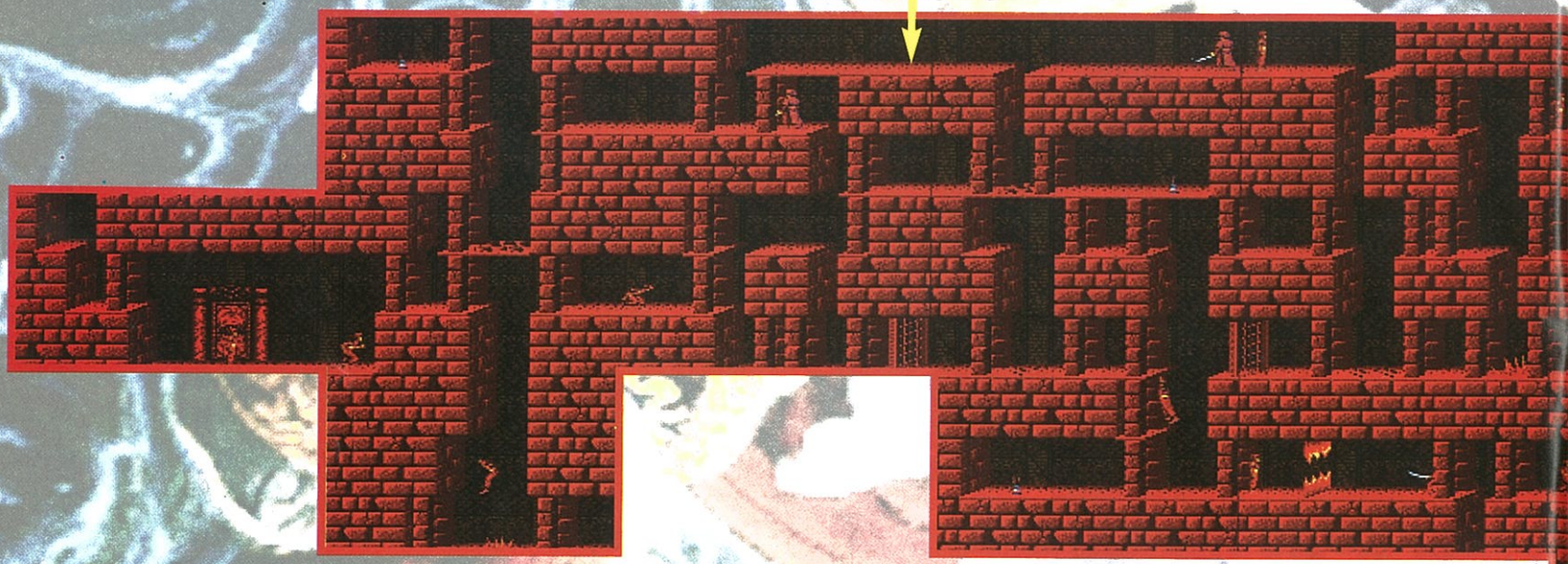
1 - Os esqueletos não têm vidas; para os venceres, tens de os empurar para a lava.

Princ

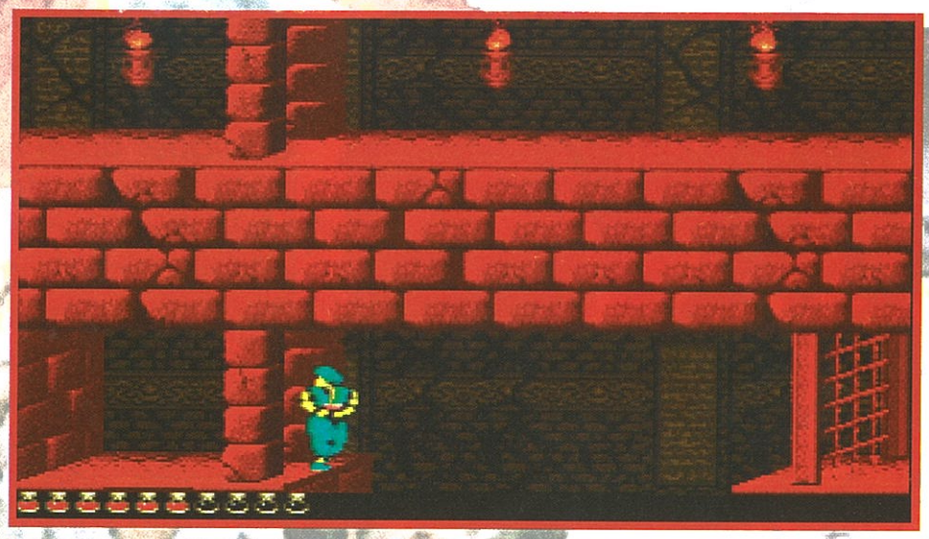
O grão-vizir Jaffar capturou a filha do sultão, pela qual estás apaixonado. Assim que escapares aos teus carcereiros, o teu grito de vingança ressoará pelo interior da fortaleza. Mas só tens duas horas para encontrar o traidor e pôr fim à sua sede de poder. Aquilo que vais defrontar ultrapassa tudo o que possas imaginar. Mas ser príncipe da Pérsia não é para qualquer um!!! Para tirar o melhor partido deste dossier, segue as legendas por ordem numérica e presta muita atenção às indicações. Vamos falar dos níveis 10 a 20, que nos parecem os mais problemáticos. (Mas se tiveres dificuldades com os níveis inferiores, não hesites: escreve para Allo Sumo Bobo).

ce of Persia

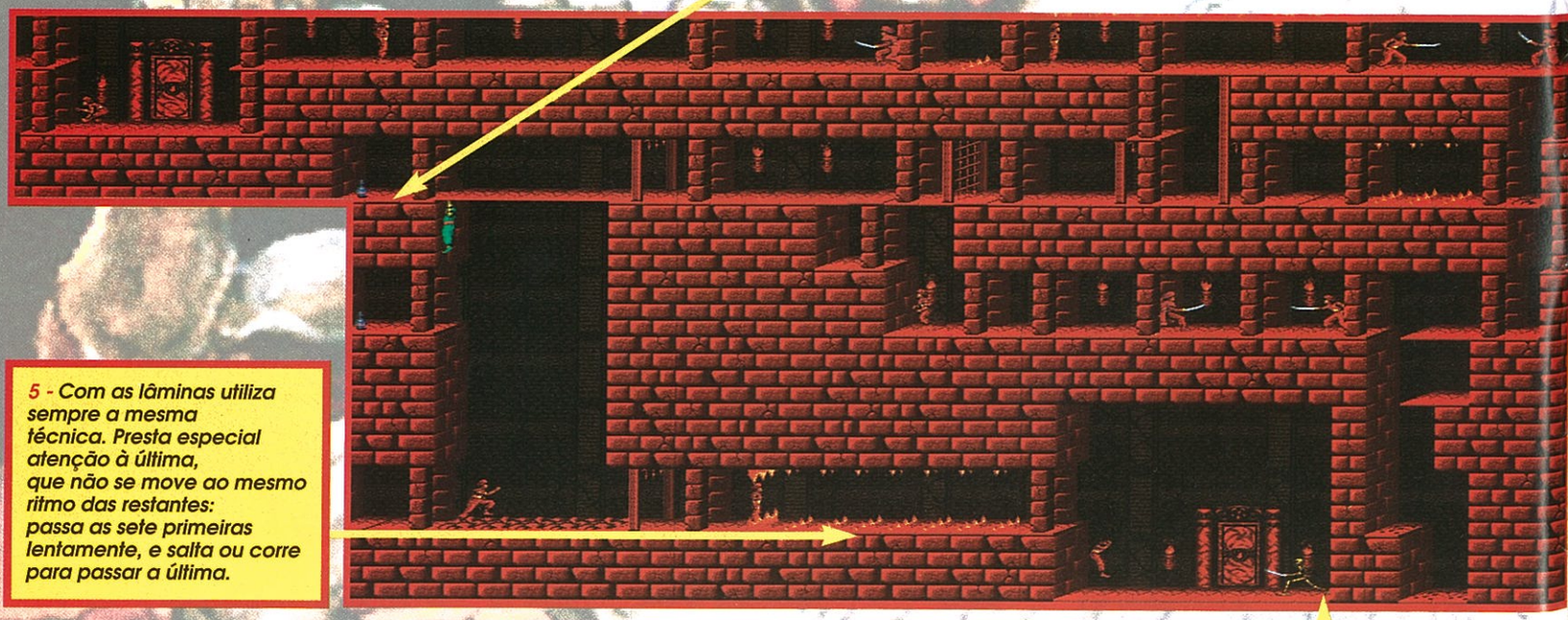
1 - Deves começar por passar por aqui.



NÍVEL 12

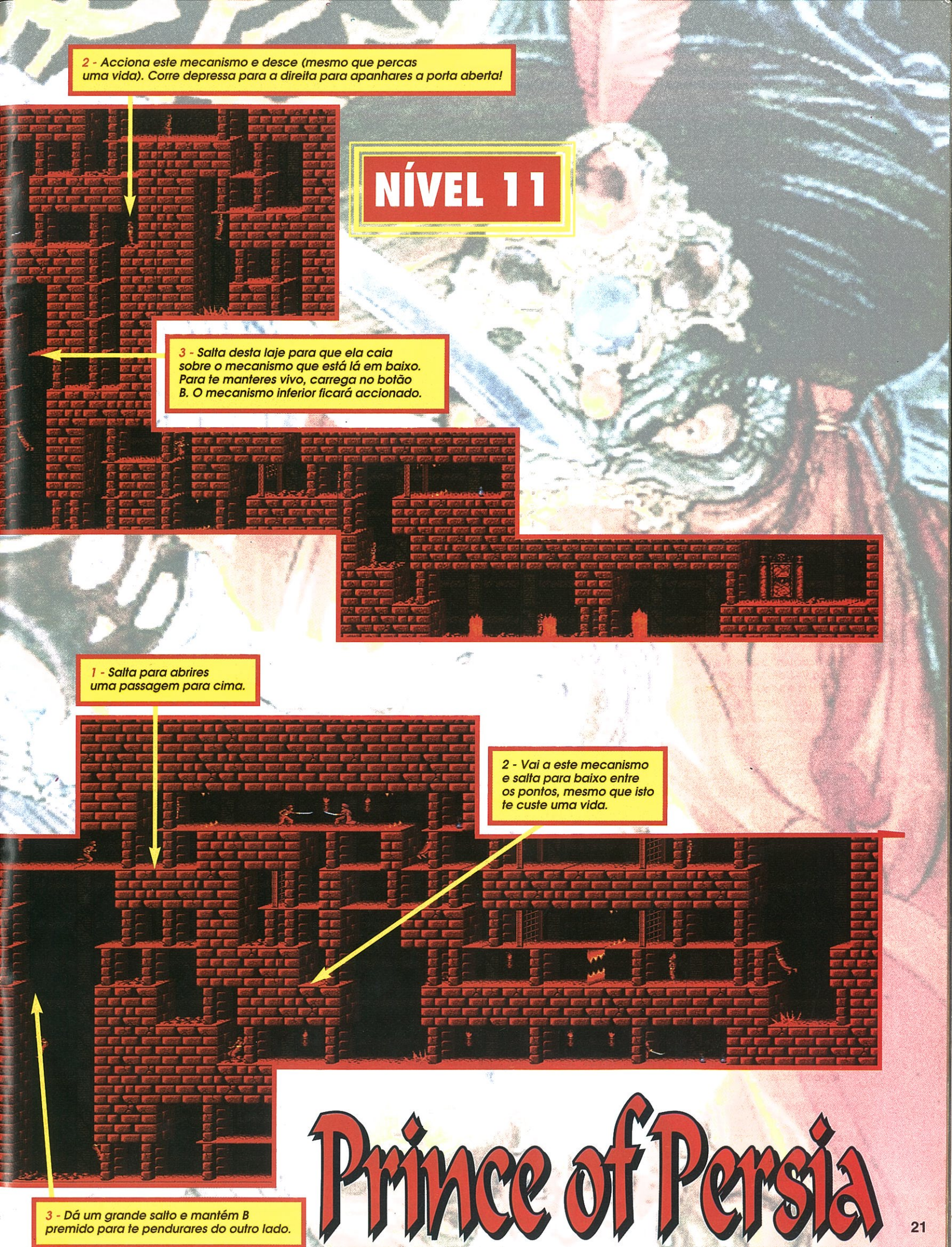


4 - Esta poção permite que desças lentamente para ganhares uma vida lá em baixo.



5 - Com as lâminas utiliza sempre a mesma técnica. Presta especial atenção à última, que não se move ao mesmo ritmo das restantes: passa as sete primeiras lentamente, e salta ou corre para passar a última.

6 - O boss é ultra-simples, mas deves combatê-lo com os olhos bem abertos. Para o venceres rapidamente, encosta-o à parede do lado direito e carrega sempre em A.


2 - Acciona este mecanismo e desce (mesmo que percas uma vida). Corre depressa para a direita para apanhares a porta aberta!
NÍVEL 11
3 - Salta desta laje para que ela caia sobre o mecanismo que está lá em baixo. Para te manteres vivo, carrega no botão B. O mecanismo inferior ficará accionado.
1 - Salta para abrires uma passagem para cima.
2 - Vai a este mecanismo e salta para baixo entre os pontos, mesmo que isto te custe uma vida.
3 - Dá um grande salto e mantém B premido para te pendurares do outro lado.
Prince of Persia

1 - Deixa-te cair pendurando-te na borda e soltando por um instante o botão B.

2 - O primeiro mecanismo a accionar é aqui.

5 - Abre aqui a porta final deste nível.

3 - O segundo é aqui.

NÍVEL 13

10 - É muito perigoso apanhar este frasco, por isso esquece-o.

4 - No momento de escolher as portas, o melhor é ficares em cima.

6 - Este frasquinho contém uma vida suplementar. Mas uma vez em teu poder, ser-te-á impossível encontrar a saída sem teres previamente engolido a poção que reaparece no ecrã.

3 - Desce para terminares aqui.

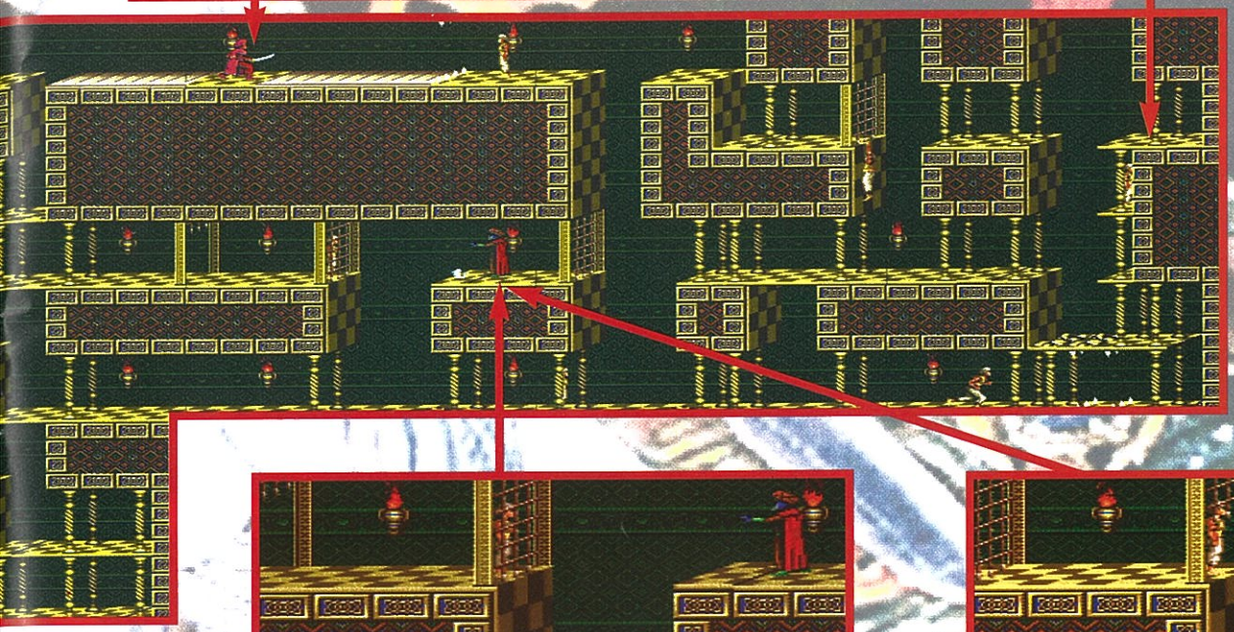
4 - Este é último mecanismo a accionar; depois podes sair.

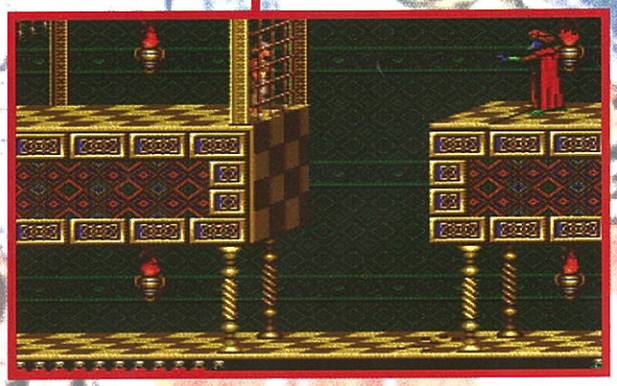
5 - Esta poção reaparecerá no ecrã. Apanha-a a título de curiosidade, mas não para fazeres o jogo.

2 - Segue a correr deslizando de forma a alcançares o botão B. Se tudo correr bem, vais conseguir que a prancha caia num mecanismo indispensável para saíres deste nível. Não caias, pois não poderás voltar aí.

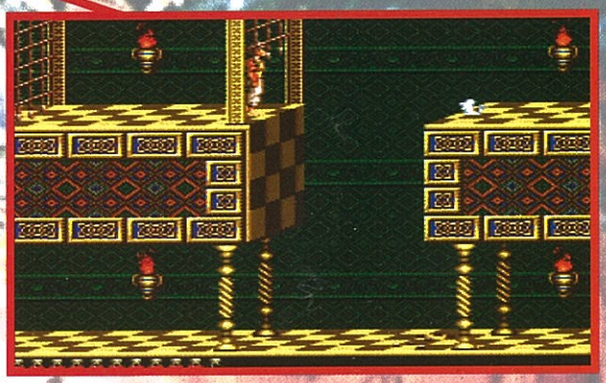
9 - O combate no tapete rolante é perigoso: tenta trocar de posição com o teu adversário caminhando na direcção dele quando o atingires.

8 - Acciona este mecanismo para continuares para a esquerda.





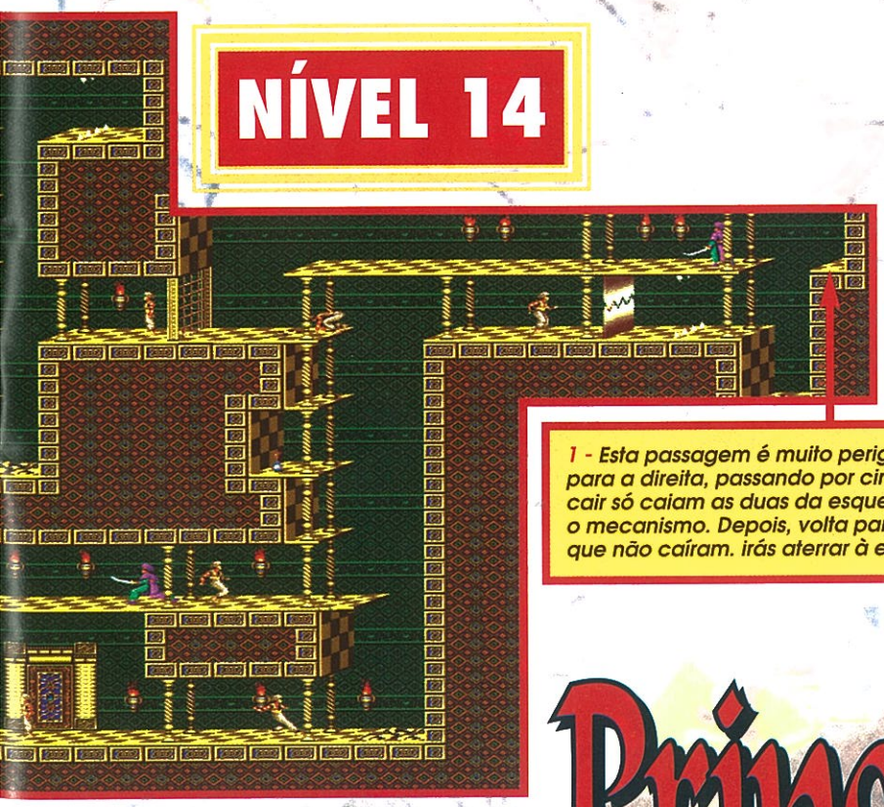
6 - Quando chegas aqui, o vizir, achando-te demasiado perigoso, decide prender-te.



7 - Felizmente, a filha do sultão, ainda que prisioneira, continua activa. Espera alguns instantes quieto, e um rato virá libertar-te.

NÍVEL 14

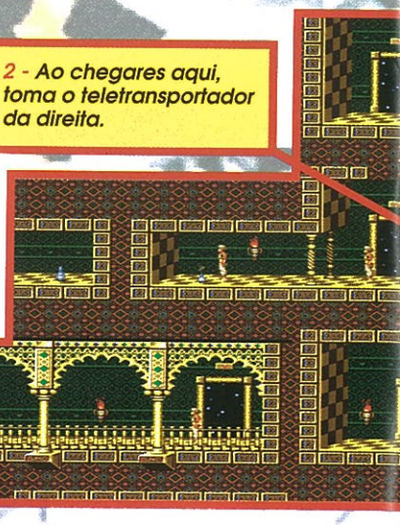
8 - Já agora, damos-te aqui um pequeno truque bastante útil: a personagem pode passar através da parede em direcção à esquerda, tal como na foto.



1 - Esta passagem é muito perigosa, e só tens uma tentativa para passar. Quando fores para a direita, passando por cima, corre e salta de modo a que das três pranchas que podem cair só caiam as duas da esquerda. Mata o guarda e salta para a direita para accionar o mecanismo. Depois, volta para o lado esquerdo, correndo e saltando sobre as pranchas que não caíram. irás aterrar à esquerda dos picos e poderás sair.

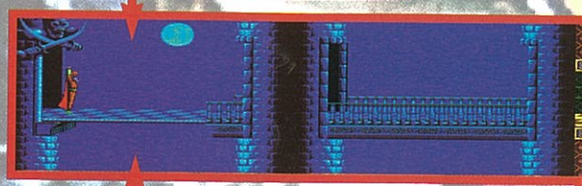
NÍVEL 15

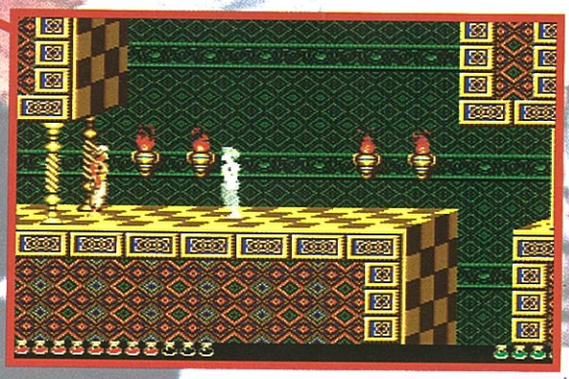
2 - Ao chegares aqui, toma o teletransportador da direita.



9 - Esta situação deixa muita gente perplexa: a nós também deixou!

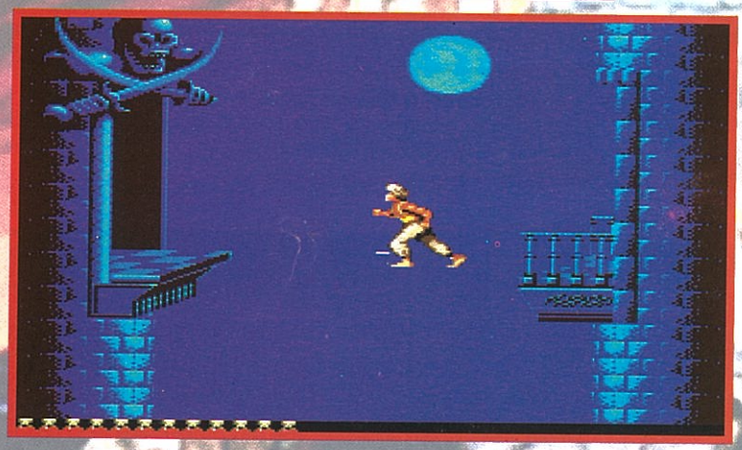
10 - Ao arrepiares caminho, chegas ao pé da tua sombra.





11 - Recusa o combate: guarda a tua espada e caminha na direcção da tua sombra.

12 - Podes caminhar no vazio, uma vez terminado isto.



NÍVEL 16

6 - Para os temerários, isto dá uma vida suplementar.

Prince of Persia

8 - Passa por aqui.

6 - Vai pelo teletransportador da esquerda.

4 - Volta aqui e mata o guarda para subires.

5 - Salta para a direita carregando sempre em B para accionares um novo mecanismo.

3 - Isto permite accionares o mecanismo.

7 - Acciona este macanismo e volta a partir no sentido inverso até abaixo deste estágio.

1 - É o primeiro teletransportador a alcançares.

5 - Só tens de sair.

4 - Ganha este ponto.

3 - Sobe até aqui.

2 - Vem aqui, salta e pendura-te carregando em B. Segue-se imediatamente um combate com um guarda.

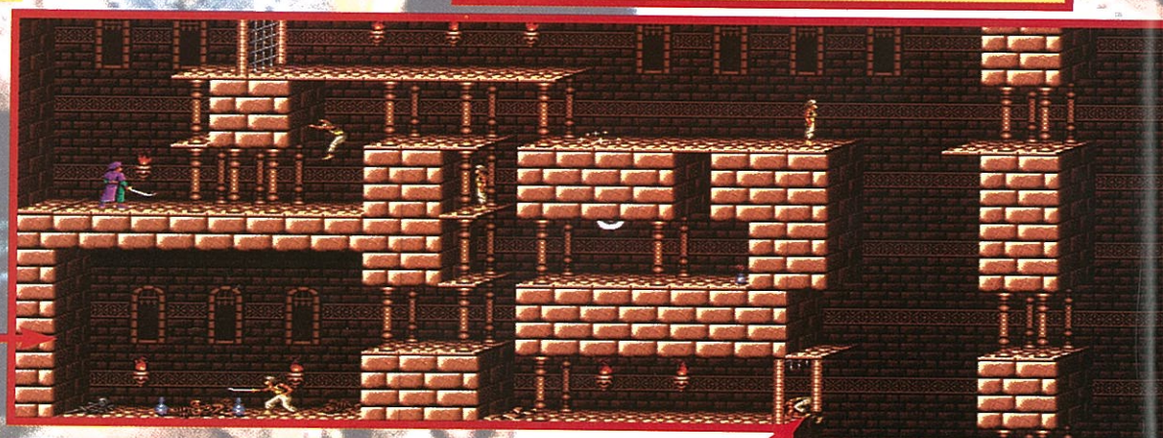
1 - Vai a este ponto.

NÍVEL 17

2 - Para o combate, é preciso que te movas sempre de modo a que, assim que o zombie aterre, ele caia na tua espada ao nível da cintura. Lembra-te disto e mantem-te em movimento; evita os caveiras que vêm de cima.

NÍVEL 18

7 - Quando o mecanismo é accionado, pendura-te na borda e deixa-te cair soltando o botão B de vez em quando. É a única forma de chegares lá a baixo antes que a porta se feche.

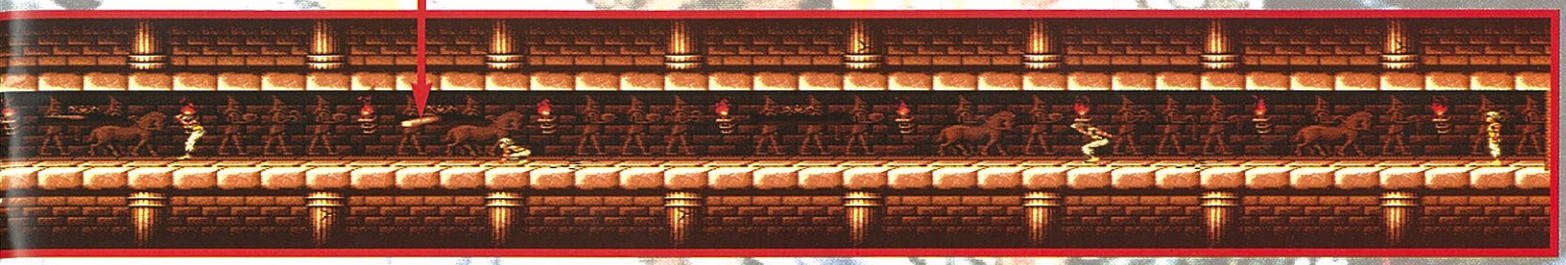


6 - A primeira poção vale uma vida, a segunda mata-te.

5 - Toma balanço depois do mecanismo e salta cada vez que chegares a uma nova plataforma. Depois do último salto, solta B e não carregues a não ser no último momento. Desta forma, ficarás pendurado em baixo da porta sem seres esmagado pela laje que está em cima.

Prince of Persia

1 - Para passares por baixo destas barreiras, é preciso (como podes ler nas tuas preciosas instruções), carregar nos botões L ou B, avançando sempre.



9 - Este é o último mecanismo

8 - Este boss é bastante duro. Para o venceres, é necessário dar-lhe golpes regulares (mantendo à distância) pois é necessário aumentar o espaço de tempo entre golpes, de modo a não o deixar ter a iniciativa e matá-lo no momento em que se decide a atacar. Quando lhe tocares, avança na direcção dele até que as espadas se toquem. Nunca avances sem lhe teres tocado previamente.

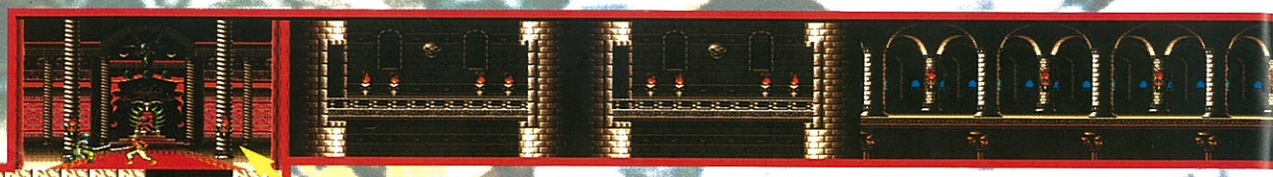
3 - Salta tomando balanço carregando em B e deixa seguir o jogo. É impressionante, mas nada difícil.

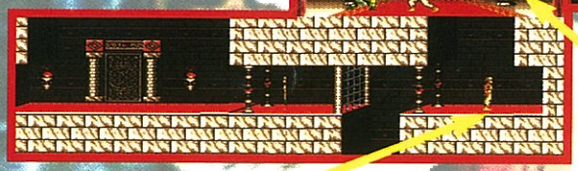
1 - Faz cair as lajes de cima nos espíritos e nada terás a recear deles.

2 - Faz a laje cair em cima deste mecanismo, de forma a que a porta se mantenha sempre aberta.

4 - O mecanismo que abre a porta da esquerda está aqui.

NÍVEL 19

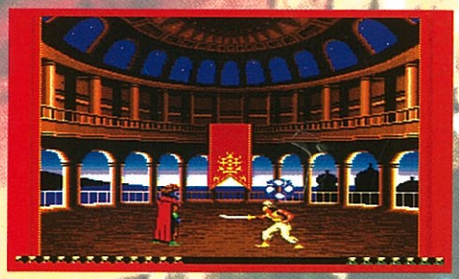




13 - Aqui defrontas todos os boss do jogo, salvo o último, evidentemente. A técnica é sempre a mesma: certifica-te de que as pontas das espadas estão próximas. Golpea-o regularmente, e depois espaça cada vez mais os teus golpes. Desta forma, atingi-lo-ás imediatamente o teu quando ele iniciar o seu ataque. Uma vez atingido o teu adversário, avança. Continua até que ele esteja bloqueado contra a parede. Se for caso disso, carrega sem parar em A, e matá-lo-ás rapidamente.

14 - Dirige-te para a esquerda para o nível 20.

NÍVEL 20

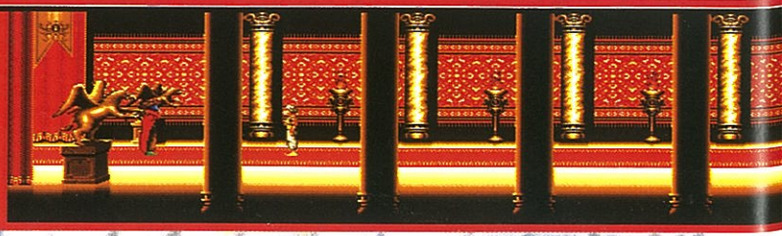


1 - Neste caso, carrega em B para que a esfera passe por baixo de ti.

2 - É possível que o vizir te roube dois pontos de vida, ao atirar-te para o solo.

3 - Mas a maioria das vezes, consegues combatê-lo.

4 - Uma vez acabada a primeira versão, o vizir pega na sua espada e o verdadeiro combate começa. Coloca-te de forma a que as pontas das espadas estejam muito próximas. Golpeia regularmente, e depois vai diminuaindo a frequência dos golpes. Desta forma, a certa altura, quando ele começar a atacar, será atingido por um golpe de espada. Se o for, avança. Recomeça encostando-o contra a parede e carrega rapidamente em A.



5 - Parabéns! Observa um pouco do final do jogo.

12 - Encontras aqui uma vida suplementar e abrirás a porta da esquerda que é a saída deste nível.

10 - Sobe para abrires a porta.

9 - Passa por aqui.

4 - Caminha sobre esta laje. Observa a porta levantar-se e baixar-se novamente. Quando ela começa a descer, caminha sobre a laje, salto do outro lado, sobe e corre para saltar à direita. Só tens uma tentativa porque as pranchas vão caindo.

11 - Faz cair a laje de baixo aqui.

5 - O mecanismo está aqui.

7 - Faz cair a bola de baixo sobre este mecanismo.

8 - Deixa-te cair aqui carregando em B para recuperares tempo e para accionar o mecanismo.

3 - Passa por aqui.

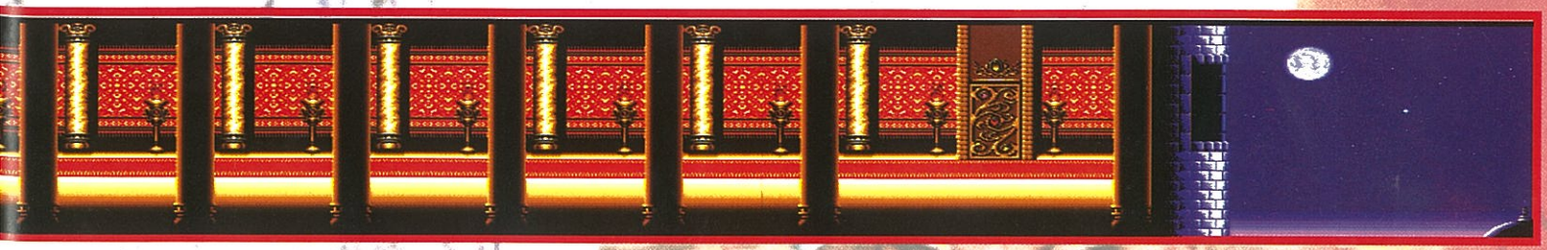
1 - Neste nível sucedem-se os mecanismos a accionar. O primeiro está aqui.

2 - Faz com que a laje de cima caia sobre este mecanismo.

6 - Passa por aqui.

Prince of Persia

E pronto: foi difícil, demorado e perigoso, mas eis-te princípe da Pérsia! Ganhaste uma mulher, um elefante e um rato. Chegou o momento de partilhares o que ganhaste com a equipa que realizou este dossier mais os que ajudaram. Depois de acessa discussão ficou assim decidido: Quem se divertiu a jogar, leva o rato. Vai ajudá-lo a não se perder nas masmorras; o fotógrafo fica com o elefante; o redactor com a mulher (esperto...) e tu ficas com o grão-vizir Jaffar (ah! ah! ah!).



OU ACABAS O
OU ELE ACABA

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.

ZELDA,
CONTIGO.
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

JOGOS DE AVEN

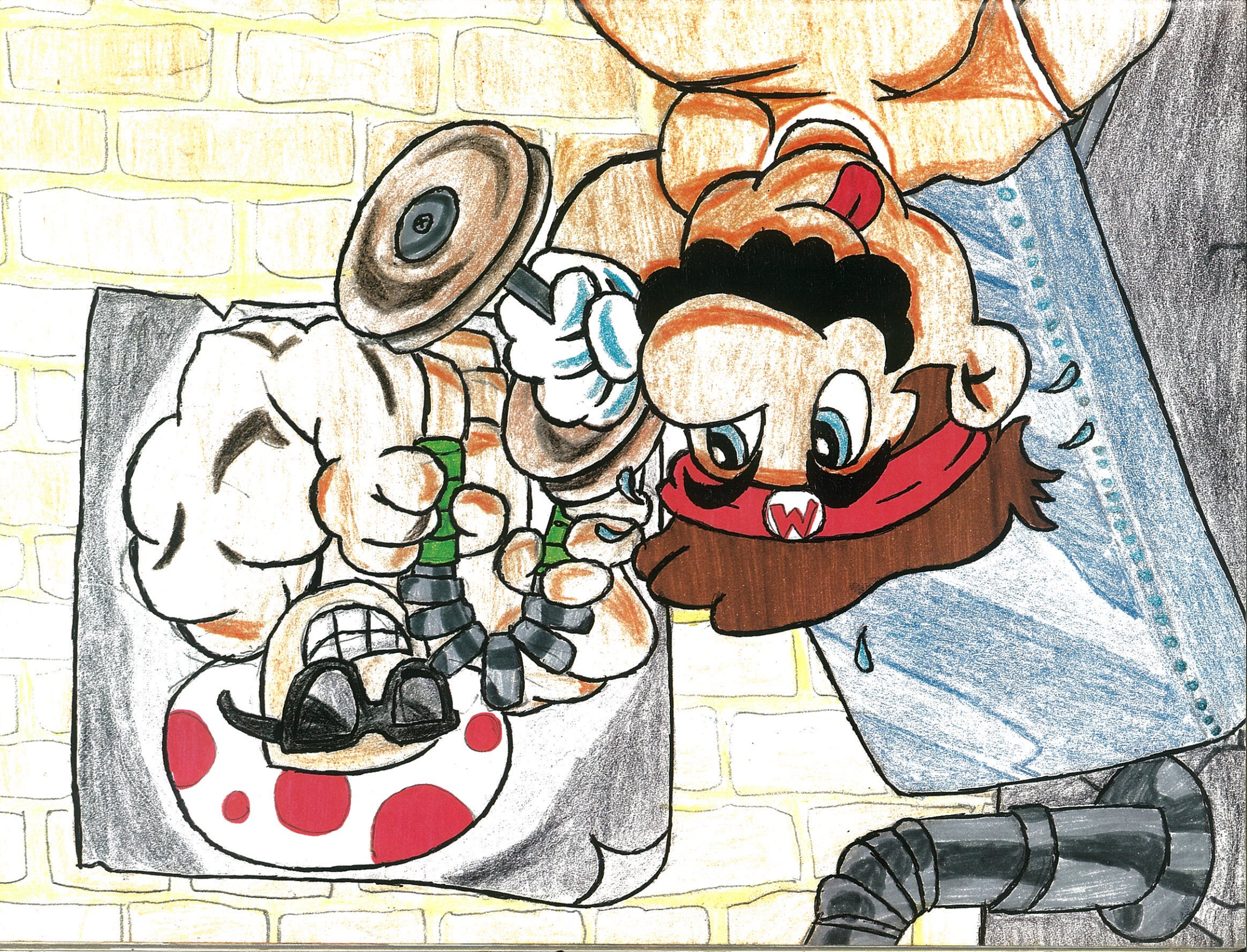
O mundo dos jogos de aventuras gráficas tem fervorosos adeptos no país no Sol-Nascente (e entre nós também). Com efeito, fartos dos jogos de luta e dos jogos de acção, os japoneses compram quase exclusivamente jogos de aventuras. Como explicar este fenómeno? Porque adoram eles a este ponto os RPG (Role Playing Games — jogos de aventuras)? O que é um jogo de aventuras e quais os diferentes tipos de RPG? Encontrarás as respostas neste *dossier* dedicado aos jogos de aventuras.

A 2 de Abril foi lançado o *Final Fantasy 6*, da Square.

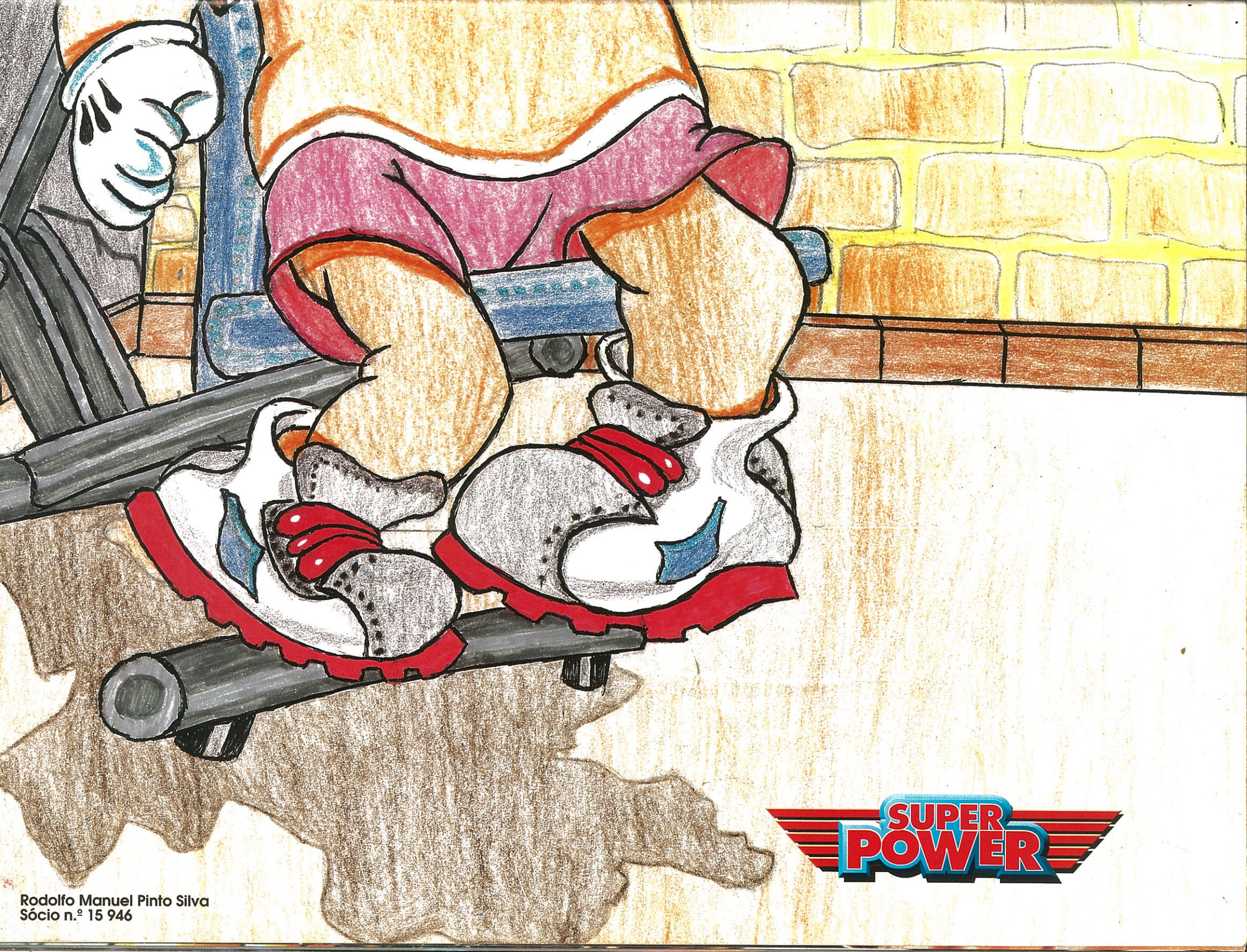
Este RPG é o último episódio da série *Final Fantasy (FF)*, uma das mais populares no Japão, a par da *Dragon Quest (DraQue)* da Enix-Chun-Soft.

Cada episódio destas duas séries vendeu cerca de 3 milhões de exemplares, o primeiro dos quais na semana do lançamento. Os japoneses são loucos pelos *FF*, pelos *DraQue* e pelos *Romancing Saga* (outra série da Square) a ponto de se invadirem balcões das lojas da especialidade de Akihabara (bairro que alberga mais de 500 lojas de jogos e electrónica, situado a este de Tóquio), 48 horas antes do lançamento previsto para o jogo, para conseguirem um exemplar. Este fenómeno coloca desde logo tantos problemas que os editores estão proibidos de lançar um jogo, que promete provocar uma histeria completa durante a semana, uma vez que os jovens nipónicos não hesitam em fugir da escola e formar bichas à porta das lojas! *FF6* não escapou a este vendaval furioso. Vamos falar dele mais pormenorizadamente nas páginas seguintes.

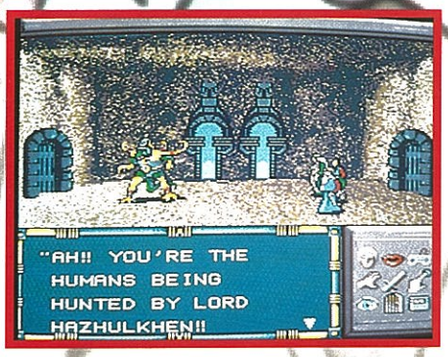
Para além do *FF6*, quais são os jogos de aventuras que mais entusiasmam o Japão? E quanto à Europa? Vais descobrir tudo neste *dossier* dedicado exclusivamente aos jogos de aventuras.



SUPER POWER
BATMAN RETURNS



Rodolfo Manuel Pinto Silva
Sócio n.º 15 946



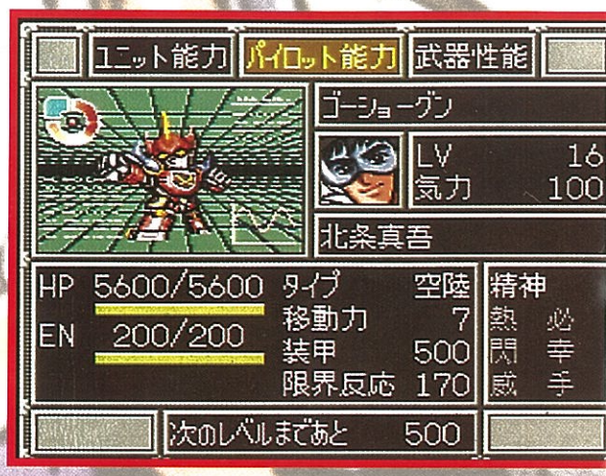
TURAS

OS JAPONESES E OS JOGOS DE AVENTURAS

Por que gostam tanto os japoneses dos jogos de aventuras? Existem várias respostas: em primeiro lugar, porque os outros tipos de jogos acabaram por aborrecer os japonenses, que preferem encher as salas de jogos para se debruçarem sobre um *Virtua Racing, Virtua Fighter, Daytona USA* (lançado pela Ridge Racer), *Raiden 3* ou até mesmo sobre um *Super Street Fighter 2,* cuja qualidade é muito superior e onde o acesso é permitido a menores de 18 anos, durante o dia. É verdade que a compra de um cartucho não pode ser considerada levianamente, em parte por causa do preço e porque se

sabe que o jogo não terá forçosamente aquilo que tanto desejamos (qualidade do jogo ou longevidade) e que em comparação um jogo de arcade é muito menos aleatório. Temos praticamente a certeza de que vamos acabar por morrer.
Além disso, é verdade que a influência dos pais é maior no Japão do que na Europa, e os jogos de aventuras são considerados não nocivos para o desenvolvimento intelectual das crianças, ao contrário dos jogos de luta, tendo alguns deles criado muita polémica. Note-se que no Japão, os utilizadores da maior parte dos jogos têm uma média de idade que varia entre os 6 e os 13 anos, e se esta média tende a alterar-se é porque certos jogos de aventuras foram criados para os mais velhos (13--20 anos), exigem mais vocabulário e são mais difíceis. Com efeito, é mais frequente os jogos serem destinados aos mais jovens, a barreira dos *kanjis* (básicos) exige que o jogador frequente a escola para apreender as subtilezas da linguagem utilizada. Repare-se que existem cerca de dois mil *kanjis.* Um *kanji* é uma espécie de ideograma composto por vários traços, equivalente a uma pa-

Final Fantasy 6, *da Square. Na ópera, Celes, uma das 12 personagens, deverá cantar ao ritmo do coro (se errar, morre). Um momento soberbo e uma prova suplementar que a Square fez de acordo com as músicas do jogo.*



lavra, vagamente semelhante a um hieroglífo egípcio. Podem associar-se um, dois, três, quatro... *kanjis* de modo a formar uma outra palavra, o que representa que o número de *kanjis* a aprender é necessariamente elevado.

Já se vê que um jovem japonêsnão pode aprender de uma vez só todos os *kanjis*. É esta, sem dúvida, a diferença primordial entre as línguas ocidentais e orientais. Mas mesmo os mais jovens apreciam os jogos de aventuras para adolescentes, facto que os editores não previram (mas que não deixa de os satisfazer). Era necessário um tipo de jogos cuja razão de ser não assentasse no sangue, na bestialidade e na irrealidade das situações, e para tal, as personagens de banda desenhada facilitaram-lhes o trabalho (Ken, o Sobrevivente, *Dragon Ball-Z*, a versão não censurada, *Silent Moebius, Orosuki Dojin, Akira, 3*3Ice, Saint Seiya – Os Cavaleiros do Zodíaco* não censurada...). Era necessário um tipo de jogo que desenvolvesse o engenho, a inteligência e a estratégia, que permitisse tomar decisões (tanto quanto possível num jogo de consola, evidentemente), e identificar-se minimamente com o herói sem se cair na supermania aguda e, por fim, que permitisse sonhar. Tudo isto parece existir num jogo de aventuras. Agora compreendemos a razão pela qual os jogos como os Marios ou os Tetris-Bombliss atingiram também ele- vado número de vendas: são bonitinhos e não sangrentos por tudo e por nada, e têm uma longevidade a toda a prova. Deste ponto de vista os jogos de aven- turas são verdadeiramente mais interes- santes do que qualquer outro tipo de jogos em geral. Para além disto, actualmente a qualidade dos jogos de aventuras é de tal modo apurada que a um enredo mais elaborado se junta uma realização técnica ao nível da maior parte dos jogos de plataformas, por exemplo. Enfim, os editores nipónicos tentam inovar ao máximo e sobretudo prender o jogador, fazê-lo palpitar do princípio ao fim do jogo, aumentando a complexidade do

guião e sobretudo tamanho dos cartuchos. Já compreenderam por certo que, no dia em que os jogos de aventuras chegarem à Europa, teremos finalmente a oportunidade de descobrir jogos longos e com enredos muito mais inteligentes, do género daqueles que não tomam os jogadores por atrasados mentais. Ideal para a formação dos mais jovens. Conceito a defender.

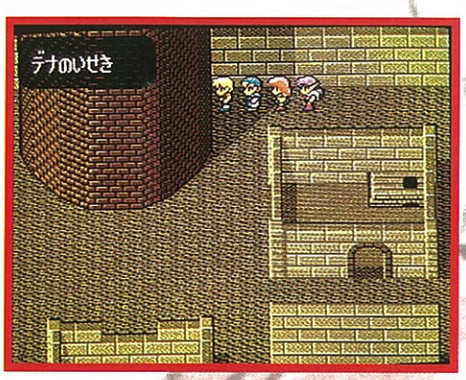
OS DIFERENTES TIPOS DE JOGOS DE AVENTURAS

Existem vários tipos de jogos de aventuras. Já conhecem um: os jogos do tipo *Zelda*, ou seja, os jogos em que os inimigos são visíveis e vulneráveis directamente sem *zapping* do ecrã. É o género de jogo usualmente denominado acção-aventura. Deste tipo, existem, a granel: *Drakken* e *Lagun*, da Kemcom; *YS 3* da Tonkin House; *Zelda Link To The Past*, da Nintendo; *Soul Blader*, *The Legend of Gaia* e *Brain Lord*, da Enix; *Ultima 6*, da Pony Canyon; *Xac*, da Sunsoft; *Neujier*, da Wolf Team; *Secret of Mana*, da Square; *Toruneko Big Adventure*, da Chun Soft; *Triena*, da Yanoman, *Axe Spirit*, da Sammy... De facto, o tipo a que chamamos RPG, o verdadeiro jogo de aventuras, é aquele em que as fases de combate são aleatórias. Este género é o mais aproximado dos verdadeiros jogos de aventuras uma vez que entra em jogo o factor lógico. Dentro deste tipo temos: os *FF* e os *Romacing Saga*, da Square; os *DraQue*, da Chun-Soft Enix; *Gadulin*, da Seta; *Dragon Ball Z RPG*, da Bandaï; *Dragon Slayer*, da Époc; *Light Fantasy* e *Cyber Knight*, da Tonkin House; *Ken The Survivor 6*, da Toei; *3*3 Eyes*, da Yutaca-Bandai; *Lesna*, da Asmic; *Breath of Fire*, da Capcom; *Madara 2*, da Konami, e muitos outros. Existem igualmente jogos de aventuras chamados Field RPG, do género do *Dungeon Master*. São eles: *Card Master*, da Hal Laboratories; *Shin Magami Tensei 1* e *2*, da Atlus; *Wizardry 5*, da ASCII; *Might & Magic Book 2*, da Logic. Por fim, existem RPG que variam um pouco daqueles de que falámos. Tratam-se sobretudo de diferenças ao nível dos combates. Com efeito, deves por exemplo combater em modo "Wargame" (deslocamento do peão até ao combate). Dentro deste género inclassificável figuram: *Fire Emblem*, da Nintendo; *Majin Tensei*, da Atlus; *Elnard*, da Game Plan; *Super Chinese World*, da Culture Brain; *Super Drakken*, da Kemco, e *Albet Odissey*, da Sunsoft.

O FENÓMENO FINAL FANTASY 6

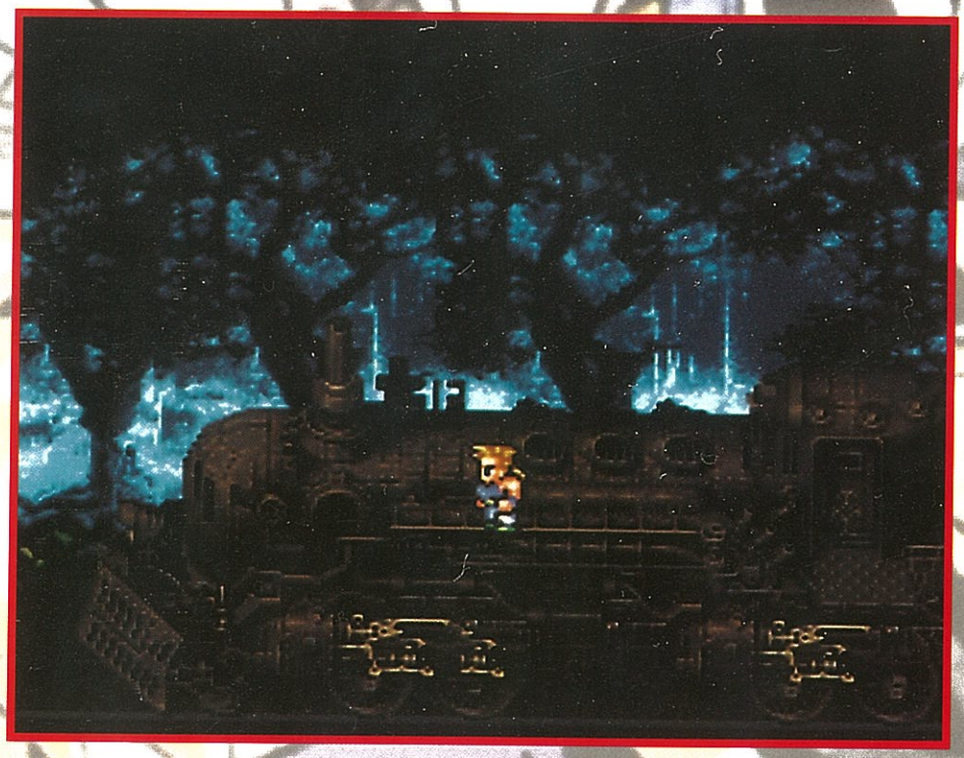
O lançamento estava previsto para 2 de Abril, mas a maior parte das lojas de jogos apresentou-o um dia antes, a um preço que ultrapassava os 10 000 yenes (cerca de 19 500$00), facto que vai ficar na história. Para dizer a verdade, a bicha não era monstruosa, mas os resultados estão à vista: no dia oficial do lançamento, todas as lojas esgotaram o *stock*, que se elevava a 2,5 milhões de exemplares em todo o Japão. Os 24 megas devem assegurar ao jogo uma longevidade a toda a prova. Os programadores da Square calculam que os jogadores ficarão completamente presos, que terão a surpresa de descobrir elementos realmente originais e emocionantes. É forçoso constatar que têm razão, e a 100%. É evidente que não resistimos a comprar o jogo, e agora que o saboreamos lenta-

Super Robot Taisen (ex-Banpresto) *é o terceiro jogo de aventuras mais apreciado pelo japoneses neste momento.*



FF, DRAQUE, SAGA E OS OUTROS

No Japão, os jogos da Square, da Enix e de Chun Soft são tão populares que os jornalistas especializados tal como os jogadores utilizam diversas abreviaturas. Assim, Final Fantasy torna-se FF, Dragon Quest, DraQue, Romancing Saga, Saga e Toruneko, Toru.



mente, não mentimos se dissermos que o *FF6* é sem dúvida o melhor jogo de aventuras para o Super Nintendo, e isto a todos os níveis, a ponto de ser difícil vir a fazer melhor. Avisamos desde já os editores que pretendam aceitar o desafio (exceptuando Square, que já se adiantou). É claro que o lançamento do *FF6* foi precedido de uma campanha publicitária digna do seu nome, talvez a mais importante do momento, e o resultado foi talvez fortemente influenciado.

Com efeito, para além de *spots* publicitários de 30 segundos difundidos por oito canais a uma cadência de 30 *spots* por dia, a Square permitiu-se organizar concursos para a promoção do jogo nas revistas da especialidade. Entretanto, tanto quanto podemos perceber, só o nome Square é já suficiente para desencadear este estado de impaciência que caracteriza todos os jogadores que economizaram para fazer uma compra primordial (pode estabelecer-se um paralelo com um filme de Spielberg).

ANTES DO FF6

Final Fantasy 6 é sem dúvida um acontecimento em matéria de jogos de aventuras, mas também o resultado de uma longa época "aventureira" da Super Famicon. O primeiro jogo de aventuras foi realizado em Maio de 1986 pelos actuais dirigentes da Chun Soft, e distribuído pela Enix. Estamos a falar do *Dragon Quest 1* para NES. Este jogo teve um sucesso enorme no Japão, e foi o primeiro a ultrapassar o milhão em vendas. Depois foi a vez da Square, em 1987, com o *Final Fantasy*, também desenvolvido para NES, e que conseguiu tanto sucesso como o *DraQue*. Representando na época uma revolução nos jogos para consolas, *Dragon Quest* e *Final Fantasy* viriam a ser os progenitores de uma longa descedência.

Assim, anualmente, os japoneses tiveram direito a um *Dragon Quest* ou a um *Final Fantasy*. Hoje, as duas séries são de tal maneira populares que os dois editores puseram à venda reposições, para os saudosistas, dos dois primeiros episódios do seu jogo, espécie de compilações, *FF1 & 2* e *DraQue 1 & 2*, para a Super Famicom.

JOGOS DE AVENTURAS, SIM, MAS OS MELHORES PRIMEIRO

Se bem que ao princípio os dois jogos de aventuras foram consumidos em enormes quantidades, é justo constatar que hoje os jogadores nipónicos estão cada vez

mais selectivos. Com efeito, podemos afirmar que presentemente só três editores dominam o mercado: Square, Enix e Chun Soft. Com efeito, só estes podem dizer que vendem milhares de exemplares de cada um dos seus jogos de aventuras. Em primeiro lugar, Square, com *Final Fantasy*, *Romancing Saga* e *Seikendensetsu* (o último sendo *Secret of Mana)*. Segue-se a Enix, mais conhecida na Europa pelo *Actraiser*, mas cujos jogos mais populares são sem dúvida *Soul Blader*, *Brain Lord* e os *Dragon Quest*.

A propósito desta última série de jogos, note-se que os programadores pertencem realmente ao grupo Chun Soft. Uma vez que a Chun Soft se tornou editor independente, a série *DraQue* não mais será realizada, esta, o que nos leva a perguntar se *DraQue 6* terá o mesmo sucesso que os antecessores.

DraQue esteve sempre associado ao nome, mais do que célebre, do Sr. Nakamura, que programou o primeiro episódio da série e que é presentemente o patrão da Chun Soft. A título de informação, *Dragon Quest 1* foi o primeiro jogo de aventuras, para todas as consolas, e foi programado na NES japonesa, a Famicon. Este jogo foi o primeiro a atingir 1 milhão de vendas e mesmo a ultrapassá-lo, pois foram vendidos 3 milhões de exemplares, dos quais 1 milhão na primeira semana. Para que fiques completamente informado fica a saber que o segundo nome mais respeitado no Japão é o do programador do primeiro *Final Fantasy* e chefe de programação dos outros, a saber, o Sr. Sakaguchi. Os Srs. Nakamura e Sakaguchi são os pilares do sucesso da Nintendo no japão, se exceptuarmos o programador dos *Mario*, evidentemente (mas, como falamos de jogos de aventuras, permitimo-nos não falar dele).

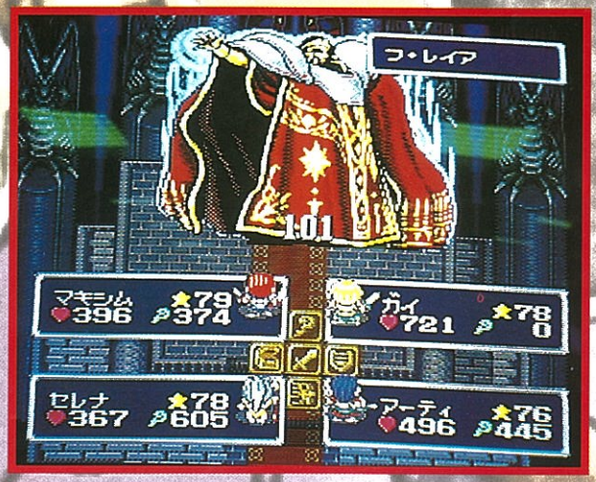
É por este motivo que os outros editores começam a sentir dificuldades em lançar jogos de aventuras de sucesso no Japão, tal é a diferença de qualidade.

OS JAPONESES À CONQUISTA DA EUROPA

Será que os Estados Unidos foram conquistados pelos jogos de aventuras nipónicos? É verdade que têm sempre direito a mais do que nós, pobres europeus.

De facto, começaram com *Mystic Quest*, que não foi senão um *Final Fantasy* especialmente concebido para os americanos, uma espécie de introdução aos jogos de aventuras. É com esse jogo, que nós conhecemos por *Mystic Quest Legend*, que a Nintendo tenta lançar o fenómeno jogo de aventuras na Europa.

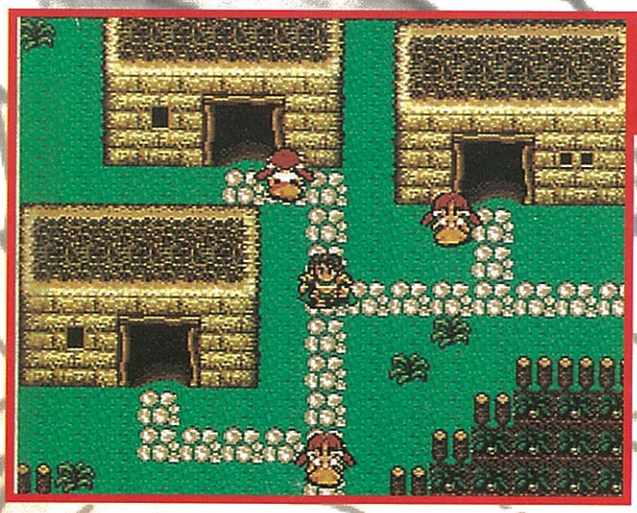
Mas voltemos aos Estados Unidos. Após *Mystic Quest*, pouco atraente do outro lado do Atlântico, Square hesita e lança com intervalos regulares os seus *Secret of Mana* (*Seikendensetsu 2*, no original) e *Final Fantasy 2* (*Final Fantasy 4* na denominação nipónica) tudo isto para Super NES. No que diz respeito ao Game Boy e à NES US, os americanos tiveram direito a três *Final Fantasy Legend*, a dois *Final Fantasy Adventures* e a um *Mystic Quest*. Na Europa nada disto nos foi proposto, tirando a versão *Mystic Quest* para o Game Boy. É pouco, mas esta situação deve ser modificada, através do lançamento próximo de *My-*



Uma fase de combate em Super Robot Taisen Ex da Banpresto.

TÉCNICOS 1

Regra geral, num jogo de aventuras deverás, acima de tudo, tomar bastante atenção a tudo aquilo que te pode dizer cada personagem que encontrares. De facto, se determinadas personagens do jogo se revelam figurantes pouco importantes, outras vão permitir-te resolver enigmas que te farão avançar no jogo. Assim que ficares bloqueado não é superfluo voltar a falar com os habitantes das aldeias e outras personagens. Poderão revelar-te novas pistas importantes.



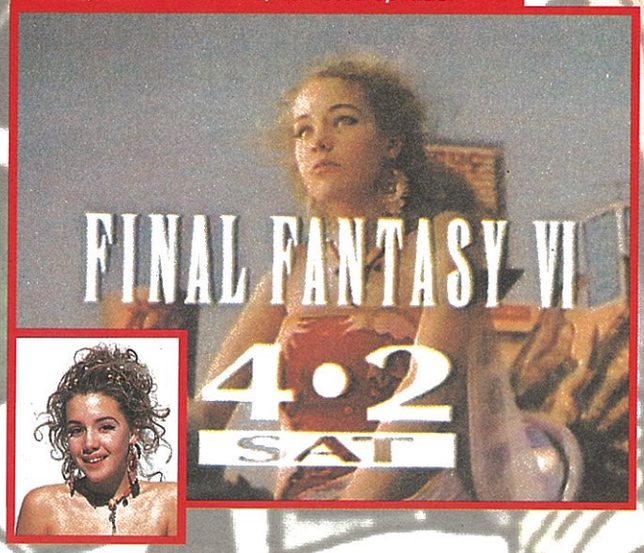
Outro da Square: Romancing Saga 2. *Os japoneses consideram este jogo o mais realista de todos.*

stic Quest Legend para o Super Nintendo. Além disso, segundo os Srs. Hiroshi Kobayashi, director executivo, e Hirofumi Yokota, administrador-geral da Square, a Nintendo encarregar-se-á de distribuir todos os jogos sob novos nomes na Europa, começando por *Mystic*, seguindo-se *Secret of Mana*, *FF4* (que os americanos conhecem pelo nome *FF2*) e por fim *FF6* (a última novidade da Square).

A propósito, informamos-te que a versão americana de *FF6* será denominada *FF3* e que está prevista para o final do ano.

É por isso necessário esperar um pouco antes que possamos saborear este jogo de 24 megas na Europa. De qualquer forma, torna-se claro que os diferentes distribuidores europeus como Ocean ou ainda Guillemot parecem interessadíssimos nos jogos de aventuras, que deverão relançar a paixão pelas consolas nos casos dos jogadores que não dispõem de grande variedade. Esperemos para ver.

Aqui tens uma fotografia da publicidade de FF6 transmitida à vários meses nas cadeias nipónicas, A jovem loura encarna Tina, uma das personagens principais do jogo ou, pelo menos, a mais atacante, na nossa opinião.



1

Num jogo de aventuras de tabuleiro, tal como num RPG para consola, é necessário começar pela criação da sua personagem (o seu trabalho, raça e carácter). Nyarlathotep, hiperconcentrado, escolheu um mágico e transcreve neste momento as características força-rapidez... da sua personagem, que lhe são ditadas pelo chefe do jogo, Greg, neste caso.

2

O dono do jogo faz o papel da consola. Coloca o cenário da aventura e decreve-te tudo o que podes ver ou ainda a consequência de uma das tuas acções. Atenção, pois se disseres, por exemplo: "Vou atirar-me para o poço", o chefe limitar-se-á a descrever a tua queda e a sua consequência para o teu corpo. Num RPG para consola, pelo contrário, não podes realmente fazer o que queres.

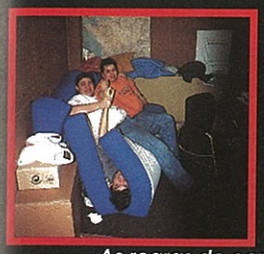
3

Seja num jogo de aventuras de tabuleiro, ou num RPG de consola, serás conduzido para resolveres enigmas. Esta é uma fase de pesquisa. Aqui vêem como é preciso pensar para livrar a personagem de uma situação terrível.

Num RPG para consola, durante uma fase de combate, podes reparar que uma personagem não faz duas vezes o mesmo estrago durante o ataque. É um parametro de acaso tido em conta pela consola. Num jogo de aventuras de tabuleiro, no estúdio, são os dados que decidem tudo. Por exemplo, se queres saltar sobre uma ravina lançarás os dados, e em função do resultado, da tua força e agilidade, o chefe do jogo dir-te-á se a tua acção foi ou não um sucesso. Toda a acção que recorre às capacidades (convencer alguém, combater, fugir...) será também decidida pelos dados.

4

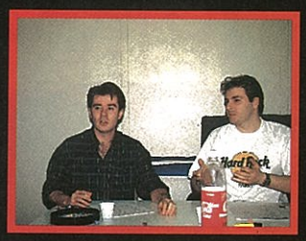
VERDADE E MENTIRA:



8

As regras de contagem. Depois de um jogo de aventuras com muito movimento quase toda a gente está morta, e vingam-se como podem no mártir de serviço: o chefe dos anões, o homem que dorme durante os jogos de aventuras de tabuleiro e que só se levanta para dizer coisas bizarras.

7

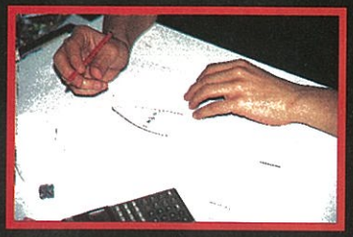


Uma pausa para descanso e também para petiscar um pouco, durante o intervalo de uma sequência.

6

Um outro exemplo daquilo que podes fazer num verdadeiro jogo de aventuras (no estúdio, é claro): podes instalar a confusão no teu grupo ou então tentar matar um dos teus colegas. Mas atenção, pois se uma ou outra acção não está de acordo com o carácter da tua personagem, a acção não será aceite pelo chefe. Aqui, vês Pascal, o elfo dos bosques, que tenta desembaraçar-se de Manolo, o anão guerreiro (o que é normal, pois os anões e os elfos não se dão muito bem).

O que nunca podes fazer num RPG para consola: contradizer o chefe do jogo. Pelo contrário, num jogo de aventuras de tabuleiro, no estúdio, se uma situação te parece estranha (que não está de acordo) podes sempre agredir o teu chefe de jogo, que deverá então defender a sua decisão.



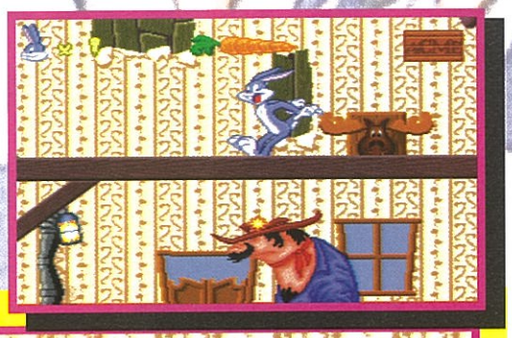
5

EM CONCLUSÃO

Os jogos de aventuras, género indispensável, para as consolas de jogos, não deverão ser eternamente esquecidos na Europa, pelo menos, assim esperamos.
Isto seria lamentável, tendo em conta a longevidade destes jogos, a variedade (63 jogos para Super Famicom entre 21 de Novembro de 1990 e 31 de Outubro de 1993) e a qualidade dos últimos lançamentos *(FF5 & 6, DraQue 5, Romancing Saga 2, Legend of Gaia, Brain Lord, Secret of Mana...)*. Felizmente, os distribuidores parecem estar prontos, apesar das dificuldades e dos custos de desenvolvimento que tudo isto representa, a lançar a moda dos jogos de aventuras na Europa. É óptimo, é realmente muito bom, desde que não cometam o erro de nos começar a enviar todos os jogos velhos. Só o futuro o dirá. ■

Enix adora os jogos de acção--aventura, seja o Actraiser, Soul Blader, Brain Lord *ou ainda* Legend of Gaia . *É do último jogo esta fotografia. É sem dúvida um dos melhores jogos da Enix deste género, neste momento. Se tiveres possibilidade de o experimentar, não hesites nem um segundo.*

REDACÇÃO EXPLICA-TE

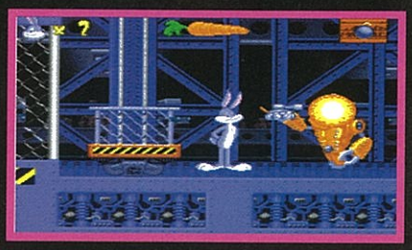


O boss do nível 2.1 é um cowboy enorme cheio de más intenções em relação a ti. Ele dispara balas seguidoras que, felizmente para ti, estão um pouco cansadas. Salta-lhe para a cabeça, e é dada a reviravolta...

Eis o nível "2001". Aqui, deslocar-te-ás numa auto-estrada marciana cheia de marcianos, voláteis e outras criaturas muitíssimo grotescas do mesmo tipo. Terás de ter nervos de aço, pois uma queda entre dois veículos será a maior parte das vezes fatal.

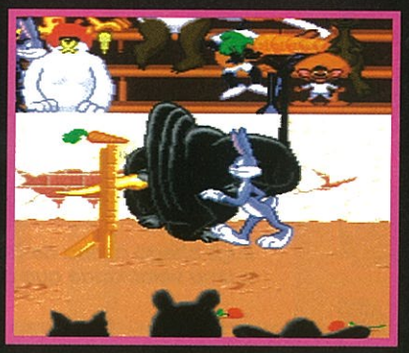
BUGS BUNNY II

Chegaste à terra dos três porquinhos. Nesta versão, tens tanta vontade de destruir os porquinhos como os grandes lobos maus. Utiliza o teu golpe secreto para destruíres estes últimos, ou arriscas-te a levares com o seu sopro destruidor.



Na fábrica do vil coiote, os robôs não perderão uma oportunidade de te pôr ao corrente dos pequenos hábitos da casa. Vinga-te e entretem-nos com este pequeno carro armadilhado.

Este fogoso touro escolheu-te para alvo. Não o enganes demasiado e evita-o com um salto rápido e eficaz. Esta fera, ensurdecida pela sua própria raiva, investirá com a cabeça baixa contra qualquer objecto no momento em que estiveres à frente. Eis a razão pela qual é oportuno que te coloque à frente de um poste de aço temperado...



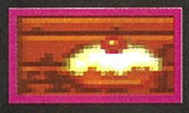
Elmer é simpático, mas não muito inteligente. Por isso vais rir bastante quando ele apertar o gatilho. Ah, sim, vais rir bastante! Sobretudo porque deve chegar a 3698 vezes que damos o golpe a este caçador de domingo.

RABBIT RAMPAGE

B. BUNNY

OS OBJECTOS
Eis, não necessariamente pela ordem correcta, alguns objectos e acessórios que terás ocasião de utilizar no teu périplo. Citamos ao acaso os ossos armadilhados, o carro assassino, o tomate maléfico, o petardo louco, o alvo viciado, o foguete explosivo, etc., etc.

Os ossos explosivos servem muito bem para os cães de Elmer.



A tarte, arma balística muito eficaz.

Esta seta permite-te pregar uma partida. Em caso de azar, começas a partir daqui.

O tomate, objecto de arremesso verdadeiramente devastador.

Este alvo colocado no chão fará cair um cofre sobre quem passar em baixo.

Eis os riscos a que te expões quando és um herói dos desenhos animados. Uma feiticeira aparece, e hop, ficas transformado em sapo bailarino. E ainda por cima, nem um nenúfar se avista no horizonte...

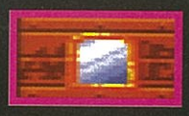
Não resistimos ao prazer de te comentarmos esta cena. Adivinha o que esconde atrás daquele pano vermelho? Pois bem, é uma grande bigorna, e o brutamontes só verá fogo!

Bugs chega à terra de Tazmania, o monstro que gira sobre si mesmo a uma velocidade que desafia as mais férteis imaginações deste mundo.

Diverte-te com a fera: coloca-te perto de uma cornija, salta no momento em que ela te atira para baixo e admira o seu ar surpreendido e idiota quando se apercebe que está sob um vazio... Ah, ah, ah, é só rir!

BUGS B

Esta bigorna vai fazer-te divertir com o touro.

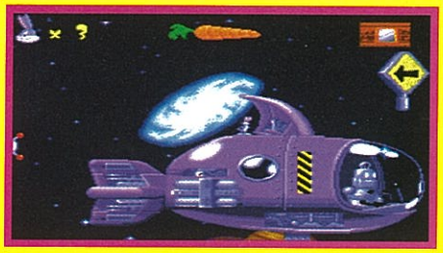


O espelho reenviará os projécteis disparados pelos marcianos do nível "2001".

O sino será muito útil para um dos últimos boss.

Dá esta gulodice ao Tazmania e ele terá uma tremenda indisgestão.

Uma bomba banal, mas de qualquer forma uma bomba.



Vês este monte de penas verdes? Bah, acredita, é uma calamidade ambulante! Primeiro, esmaga-te como se fosses um vulgar crepe, e ainda por cima, o malvado tem o poder de te fazer recuar tanto como os impostos fazem recuar as contas bancárias. Não, não é nada fácil ser um coelho moderno...

Yosimite Sam, no tempo dos cavaleiros da Távola Redonda, desafia-te para um duelo. O pobre Sam não tem sorte nenhuma, uma vez que ele e a sua feroz montada estão completamente constipados. Aproveita-te desta fraqueza nasal para lhe saltares para cima e para derrubares a fera...

UNNY IN RABBIT RAMPAGE

Nesta paisagem coberta de gelo, faz rebentar os cães de caça de Elmer com os ossos armadilhados. Não hesites também em balançar-te nos galhos. Não faz mal nenhum...

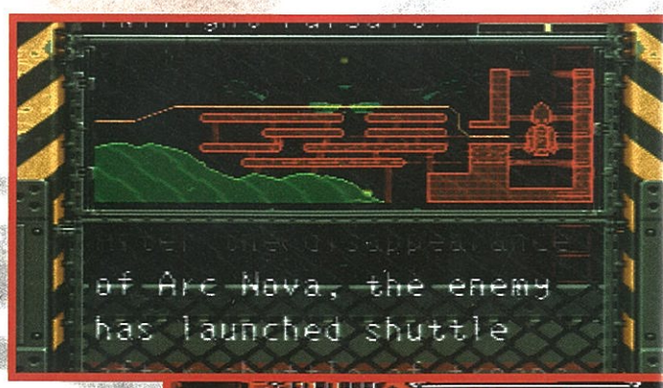
SUPER NINTENDO

Este *soft* é simplesmente soberbo, e pensamos que é hoje uma das melhores adaptações de desenhos animados para consolas. Os grafismos são excelentes, perfeitamente de acordo com o espírito do Pernalonga; quanto ao número de personagens, todas saídas dos desenhos animados, são também assombrosas. A animação é óptima, e só a maneabilidade é por vezes (muito raramente) a fonte de alguns aborrecimentos. Também é pena que não possamos saltar e atirar ao mesmo tempo. Em todo o caso, estes pequenos defeitos não retiram nada ao incontestável sucesso que é este jogo. Para acabar, falemos do humor, que está presente do princípio ao fim. Há muito tempo que um jogo não nos fazia rir, e com este rimo-nos a valer. Vivam as cenouras!

GRAFISMO	17
ANIMAÇÃO	16
MANEABILIDADE	116
SOM	15
INTERESSE	18

Género • Acção-Plataforma
Dificuldade • Difícil
Níveis • 10
Jogadores • 1
Continuações • 3
Passwords • Não
Editor • SUNSOFT

90



Antes de cada nível é-te apresentado um mapa dos vários lugares para que possas aperceber-te das melhores passagens.

Para além dos inimigos muito activos, terás também de evitar os meteoritos que vêm na tua direcção. A vida é dura...

CYBER

Cybernator não te diz nada? Se és leitor assíduo de revistas americanas, certamente que já ouviste falar de *Valken*.

É bastante normal o nosso aplauso à iniciativa da Konami ao lançar este jogo na sua versão europeia. Bastante NEC na sua realização, estás dentro de um *Valken*, espécie de robô futurista. Graças às suas capacidades deverás, para cada um dos níveis, esgueirar-te ora para a direita ora para a esquerda a fim de fugires aos numerosos inimigos.

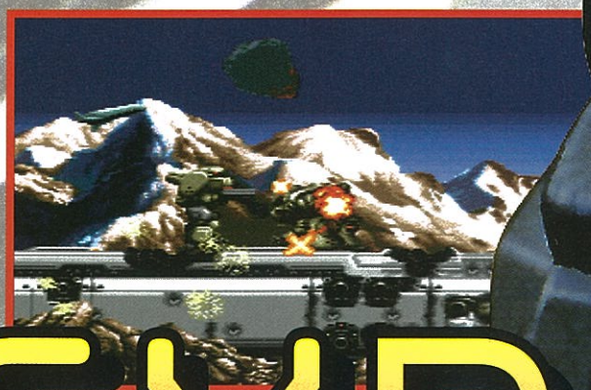
UMA ANIMAÇÃO ESPLÊNDIDA

Em cada final de nível encontrarás um último combatente que, podes ter a certeza, não será uma navezinha qualquer. Assim, poderás fazer uma ideia de como os programadores estavam inspirados para terem criado estes magníficos inimigos. A animação destes últimos é esplêndida, tal como a do teu robô, que, para além disso, dispõe de uma inércia próxima daquilo que poderíamos supor. Os cenários, magníficos, projectam-te desde o início numa atmosfera futurista que reinará no decorrer da tua viagem imaginária.

Após cada uma das tuas conquistas terás direito às informações da tua base. É uma iniciativa simpática que nos faz acreditar ainda mais no ambiente já muito consequente do jogo.

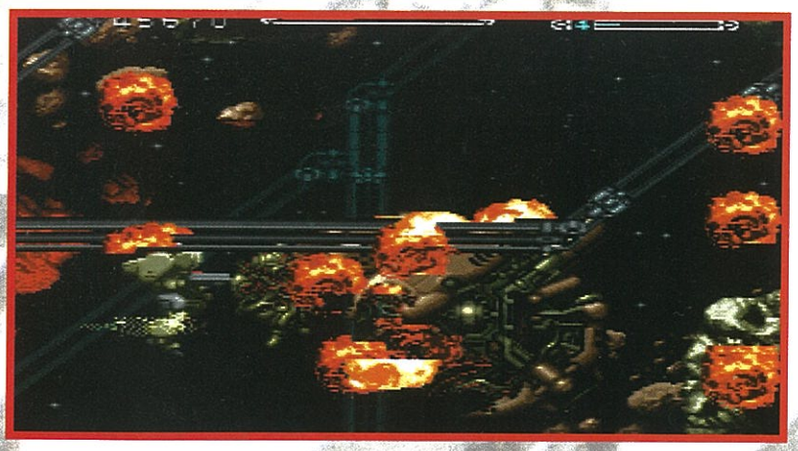
UM ARMAMENTO EVOLUTIVO

No que diz respeito ao teu armamento, o poder de fogo é um bocado limitado à parti-



Duelo até à morte? Nunca se sabe... até o cenário surpreende num jogo deste tipo.

Isto revela bem o espírito de Valken!



Está tudo acabado para este pobre boss. Mas não comeces já a chorá-lo, pois os seus irmãos são temíveis.

Achas que vais ter tempo para o destruir?

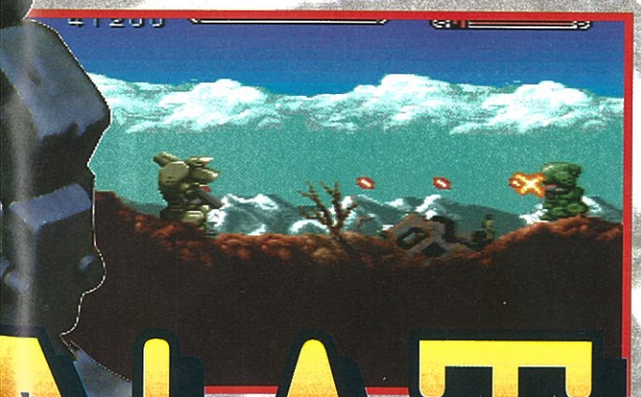
A tua arma superpoderosa no braço mecânico do teu engenho deve ser utilizada com precaução nos corredores inimigos.

da, o que é lógico, pois ele tornar-se-á, no decorrer das tuas "recolhas" em bónus, mais poderoso e sobretudo mais variado. Desta forma, poderás utilizar a *Vulcan*, uma espingarda de repetição muito manejável. Os mísseis serão muito apropriados para destruir os grandes mastodontes. O *laser* será ideal para acabar com os *boss* de renome. Por fim, considerando que as tuas munições começarão a ser reduzidas perigosamente irás dispor de uma arma temível de porte limitado: o teu punho! O teu robô dispõe de uma força que não deves negligenciar, e ele mostrar-se-á útil naqueles combates que te parecerem sangrentos.

CENÁRIOS SUMPTUOSOS

Assim, pronto para combater, serás surpreendido pelos cenários sumptuosos que serão intercalados. Os planos de fundo serão múltiplos, os inimigos variados e as músicas muito "speedadas". Resumindo, é um sucesso completo realizado pela Konami. A pontuação que lhe damos reflecte isso mesmo. ■

Finalmente em terra firme! Mas esperam-te outras surpresas ainda mais espectaculares do que as que encontraste no ar.



Activado o booster, poderás durante meio segundo admirar a paisagem espacial que te é oferecida.

NATOR

SUPER NINTENDO

GRAFISMOS 17
Soberbos, sublimes, su...

ANIMAÇÃO 18
Impecável!

MANEABILIDADE 17
A possibilidade de manter os disparos em certa direcção ao mesmo tempo que nos deslocamos é um óptimo augúrio.

MÚSICA 18
Particularmente palpitante.

SOM 16
O impacto dos tiros são muito realistas.

INTERESSE 17
É enorme, o que é raro neste tipo de jogo.

Género • *Shoot-em-up*
Dificuldade • Média
Níveis • 10
Jogadores • 1
Continuações • Sim
Passwords • Não
Editor • KOMANI

93

GAME BOY

TESTE

Carrega no botão até o "Power" estar no máximo.

Em plena elevação deixa o botão de salto apertado senão podes cair.

Apontas com o dedo, ficas com tiques nervosos a electrizarem-te o corpo, a vontade de jogares reflecte-se na tua expressão facial crispada, não hesites, não esperes mais e põe o *Track & Field* no teu Game Boy.

TRACK &

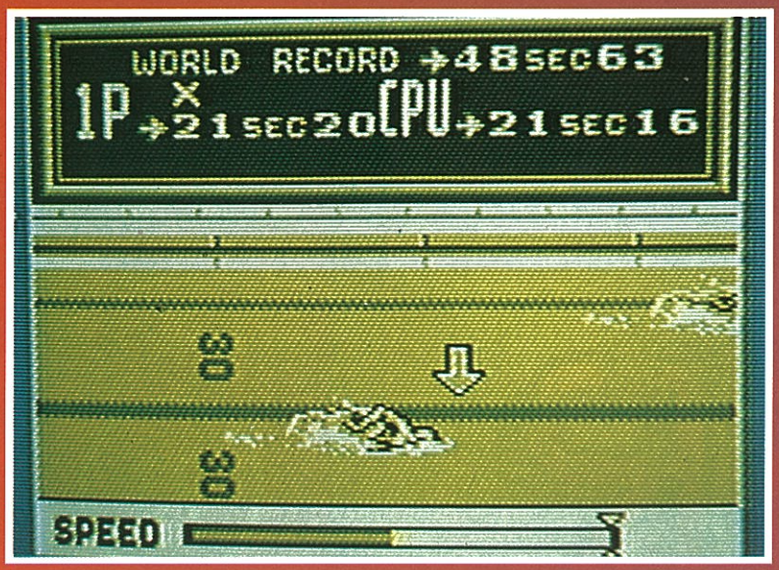
OS DOZE TRABALHOS DE HÉRCULES, INSIGNIFICANTES!

Não é nenhum exagero: 100 metros, salto em comprimento, lançamento do peso, 110 metros barreiras, lançamento do dardo, halterofilia, tiro ao arco, triplo salto, natação, lançamento do disco, salto à vara, são as 11 provas de fogo que te esperam neste ambiente olímpico. Queres recuar?! Mas não tenhas medo, pobre desvairado, pois a Konami está presente e gosta de ti: podes treinar uma prova escolhida entre as 11 e não terás mais dúvidas quanto às tuas capacidades desportivas. Ainda não estás convencido... não tenhas problema, procura um companheiro, luta com ele até à morte no modo "Versus", e ficarás satisfeito.

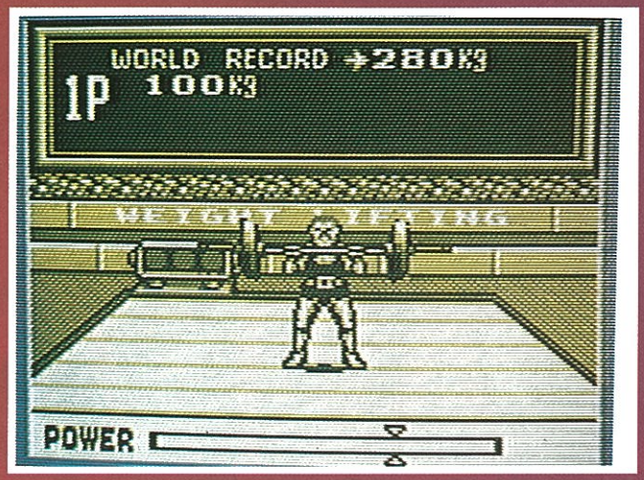
Para os outros, ávidos de vitórias em série, resta-lhes o modo "Competição", um modo clássico, é certo, mas muito atraente, não achas?! É nesse modo que utilizarás a consola durante todas as provas de *Track & Field*.

PROVAS DIFÍCEIS

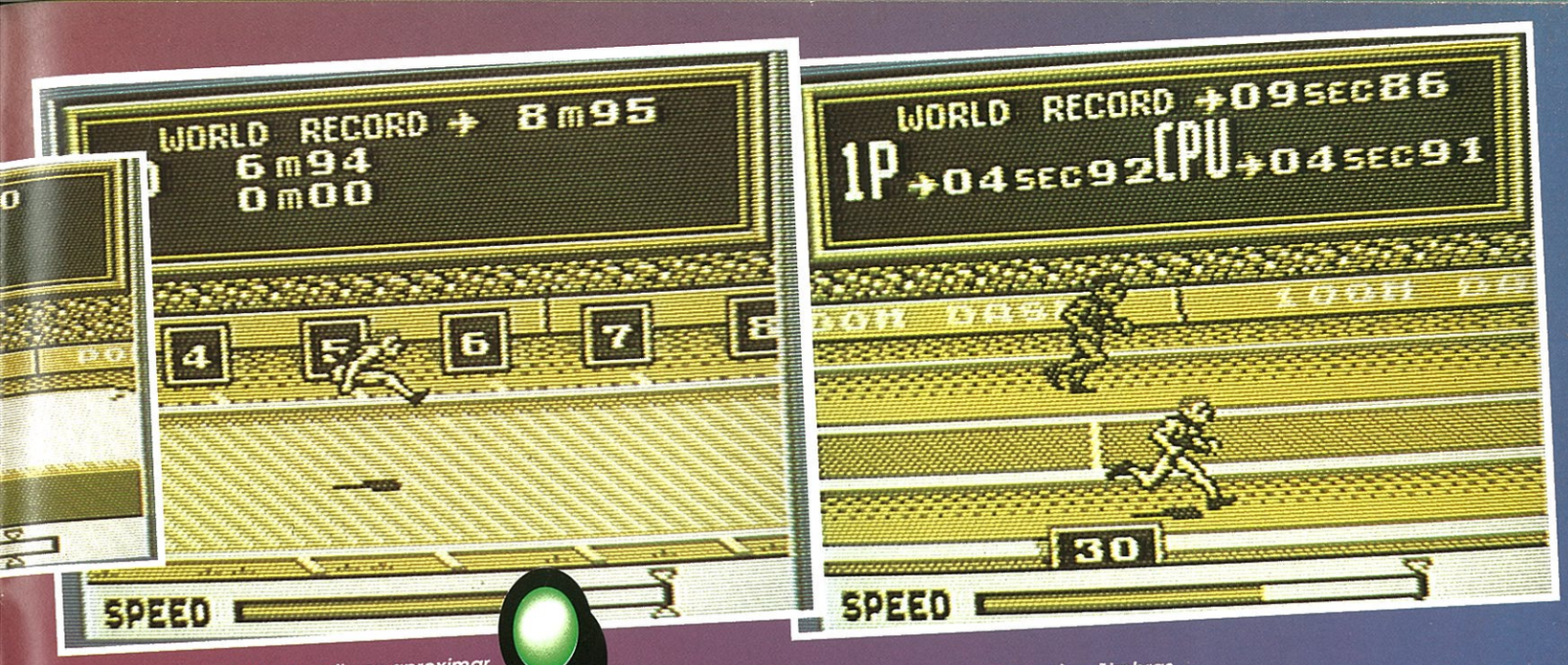
No género da corrida, tens os fatídicos 100 metros. Prime freneticamente um dos dois botões de tiro, aumenta até ao máximo a tua velocidade até à linha de chegada e... atenção às câibras. Para o salto em comprimento retoma o



A seta que está por cima do teu nadador anuncia-te o momento de respirar.



O haltere deve ser levantado em três tempos.



Quanto mais o ângulo de salto se aproximar dos 45 graus, mais longe saltarás.

Corre, corre, mas atenção às cãimbras...

& FIELD

Estas são as provas que te esperam.

Atenção, o peso deve ser lançado na direcção correcta.

mesmo processo, a não ser que à chegada a alavanca de comando multidireccional te permita saltar até às nuvens. Entretanto, o vício é tal que é preciso ter em consideração o ângulo do salto, sendo o ângulo ideal de 45 graus para esta prova, bem como para as outras. Para o lançamento do dardo, a alavanca do comando multidireccional servirá dessa vez à aferição do ângulo de tiro, como para o lançamento do peso, a não ser que para esta prova os botões de tiro não sirvam para lançar, mas para aumentar a força. É da mesma maneira para o lançamento do disco. O tiro ao arco será testado pelo teu sentido de precisão e de cálculo, pela força e pela direcção do vento que influenciará o trajecto real da flecha.

A QUALIDADE KONAMI

Verificarás que várias técnicas animarão esta competição olímpica. Cada prova, um tudo-nada difícil, necessita uma aproximação particular. Os grafismos são agradáveis e não sentirás os olhos cansados. As músicas também têm uma boa qualidade, apesar de, no momento das provas estarem ausentes — é bom para a concentração. Apenas se ouvirão alguns dígitos vocais (sim, sim, teste bem), apesar do seu fraco grau de percepção, que te acompanharão durante o teu desempenho. É uma excelente simulação de atletismo e divertimento, em suma, é a Konami como gostamos e gostaremos de ver sempre. ■

GAME BOY

GRAFISMOS	17
ANIMAÇÃO	18
MANEABILIDADE	18
MÚSICA	16
INTERESSE	18

Género • Simulação desportiva
Dificuldade • Mediana
Jogadores • 2 em versus
Níveis • 11 provas
Continuação • Infinita
Passwords • Não
Editor • KONAMI

91

Chun-Li torna-se ainda mais destruidora com as suas novas bolas de energia.

O resultado não se faz esperar...

Cá estão os boss que tanto esperavas.

Fight! Esta palavra não te traz boas recordações? Em cada confronto contra uma das oito personagens propostas, a adrenalina estava no auge, uma vez que cada um dos combatentes dispunha de trunfos muito excitantes.

Com *Street Fighter II Turbo*, temos portanto um novo ponto de partida após um ano de luta! Dispondo de grafismos um pouco mais delicados, de novas cores, de uma variedade de golpes mais importante, esta nova versão só poderá agradar aos fanáticos deste género, que são numerosos!

MAIOR VARIEDADE DE GOLPES

Mas a grande novidade é a possibilidade de dirigires os *BOSS!!!* Podes escolher Bison e utilizar o seu fulminante *Psycho Crusher!* Para além desta possibilidade, não nos devemos esquecer dos novos ataques de Chun-Li, que lhe permitem lançar *fireballs*, de Ken e Ryu que dispõem de um *Hurricaine Kick* mais alto, de E. Honda, esmagando a todo o vapor quem quer que venha à sua procura, de Zangief fazendo o seu *Clothesline* com mais rapidez e força, de Blanka que pode realizar o seu *Rolling* de forma vertical, de Dhaslim que se teletransporta conforme lhe apetece e de Guille que lança os *Sonic Boom* a uma velocidade incrível.

Para te encontrares com Vega, basta comprares SF Turbo.

Novos poderes para Ryu.

ANIMAÇÕES MELHORADAS

É uma óptima conversão a que nos propõe a Capcom que ainda nos oferece digitalizações suplementares bastante engraçadas,

STREET FI

Vamos, Blanka, mostra-nos como giras!

sobretudo quando se trata de "You Win" ou "Perfect". As animações também foram melhoradas tanto para certos golpes que poderás realizar como para os elementos dos cenários. Esta última versão é fiel à imagem da Capcom.
Um jogo de grande categoria tendo como ingredientes uma quantidade louca de golpes cada um mais violento do que o outro, uma animação esplêndida e uma velocidade em modo "turbo" impressionante!

UMA ESCOLHA DIFÍCIL

Todos aqueles que possuem o *Street Fighter II*, ficarão sem dúvida espantados com estas novidades, mas todos aqueles que ainda não conhecem este fabuloso título, devem ir já a correr comprá-lo, pois promete muitas horas de batatada! Mas então, o que escolher entre *Mortal Kombat* e *SF Turbo*? A escolha é bastante difícil, pois as duas produções foram realizadas de forma excepcional. ■

Um nível-bónus com Vega, é absolutamente fantástico!!!

Guile, o mestre das projecções.

Nostalgia, quando nos agarras...

Ah, os ganchos de Blanka!

GHTER II TURBO

SUPER NINTENDO

Street Fighter II Turbo é um jogo absolutamente maravilhoso, como *SF2* já o era, e faz por isso parte dos jogos mais bem conseguidos para o Super Nintendo, a par de outros como o *Mortal Kombat*. No entanto, somos forçados a notar que é esta nova versão é bastante cara, apesar das suas inovações. Aconselhamos por isso, a todos aqueles que já possuem o *SF2* a pensar bem antes de comprar *SF2 Turbo*, lembrando-lhes que o *Mortal Kombat* é um jogo com igual esplendor. Para os outros a escolha é clara: comprem os dois!

GRAFISMO 18
Ainda melhores do que o *SF2*.

ANIMAÇÃO 20
A fluidez perfeita já não é uma utopia. Mas os 20 M estão lá para qualquer coisa.

MANEABILIDADE 19
Os maníacos da precisão ficarão felizes.

MÚSICA 17
São mais acabadas e mais bonitas do que no *SF2*: muito boas, portanto...

SONS 18
As digitalizações vocais são esplêndidas. Não têm nada a ver com a versão anterior.

INTERESSE 19
O jogo a dois e os *boss* tornam o jogo apaixonante.

Género • Acção
Dificuldade • Diversa
Níveis • 12 Combates
Jogadores • 2
Continuação • Ilimitada
Passwords • Não
Editor • Capcom

95

Se socares várias vezes seguidas um inimigo, o Batman fará uma sequência rematada com este pontapé.

A fateixa vai servir-te para passares sobre as chamas noutros níveis.

Ao premires L ou R, poderás proteger-te dos golpes dos inimigos. Se, para além disso, pressionares o X, poderás fazer este golpe especial.

Qualquer jogo com a assinatura da Konami é suficiente para amotinar multidões. Pensamos assim, que será útil falar de *Batman Returns* em pormenor. Mas, nunca se sabe, alguns de entre vós, se calhar, não têm lido a SUPER POWER (sim, sim, é verdade, acreditem!), o que nos fez finalmente decidir, entre outras razões, a trazer-vos este *beat-em-up*.

Atira os teus inimigos contra as janelas do fundo. Foram lá colocadas para isso mesmo.

UM BATMAN ENORME

Se viste o filme *Batman Returns*, verás que este jogo respeita, nas linhas gerais, o guião. Irás assim percorrer as ruas de Gotham, antes de te defrontares com a Cat Woman e o Pinguim. É preciso dizer que o jogo a dois não foi previsto aqui. Felizmente, a personagem que diriges ocupará por si mesmo, um espaço que impõe respeito. Batman poderá executar os clássicos pontapés, murros e projecções diversas, recuperar armas múltiplas, tal como fazia no filme, utilizar o seu *batarangue*, a sua fateixa da morte e ainda uma vulgar pistola.

PROJECÇÕES E COMPANHIA

Nenhuma destas armas terá alguma utilidade num caso bem específico. Por exemplo, a fateixa irá permitir passar por cima de numerosos abismos ou afins. A particularidade de *Batman Returns* reside no facto de o Batman ir agir, conforme os casos, de formas diferentes. Assim, depois de ter apanhado um inimigo, poderá atirá-lo contra uma parede, ao fundo do ecrã, ou por uma janela, se fôr o caso. Além disso, é forçoso constatar que atitudes como estas são um pouco contrárias aos princípios da família e ao espírito pacífico da Nintendo.

BOSS CLÁSSICOS

O desenrolar de *Batman Returns* é idêntico a um jogo de luta. Cada cena será dividida em vários estágios e terminará com um *boss* que é necessário eliminar. Terás à tua disposição tubos especiais, em número limitado, que terão como efeito suprimir todos os inimigos do ecrã. Útil, em certas circunstâncias. ■

BATM

Apanha dois inimigos e faz com que embatam um no outro. Assim vai mais depressa.

Prime os botões B e Y ao mesmo tempo e poderás realizar o ataque da capa. Como acabar os inimigos que insistem em aparecer.

Muito prazer, eu sou o Batman, e tu?

Tenta arrancar Miss Glace das mãos do Pinguim. Será que o espera um destino funesto?

Pequeno passeio no Batmobile, faz bem apanhar ar e acelerar. Esperamos que não haja contratempos!

AN RETURNS

SUPER NINTENDO

Certamente que *Batman Returns* é um bom jogo, o melhor na sua categoria, segundo a nossa opinião. Bom, mas acaba por ser um *beat-em-up* e, em consequência disso, não merece uma nota extraordinária. Mas não há nada a apontar: os grafismos são excelentes, as músicas e os sons à altura e a animação perfeita irão agradar, sem dúvida alguma, aos admiradores incondicionais do género. Não se guiem demasiado na nota final, mas sim sobre o teste em geral.

GRAFISMO 18
É um Konami chapado.

ANIMAÇÃO 18
É fluida e não sacode.

MANEABILIDADE 17
Batman reage bem.

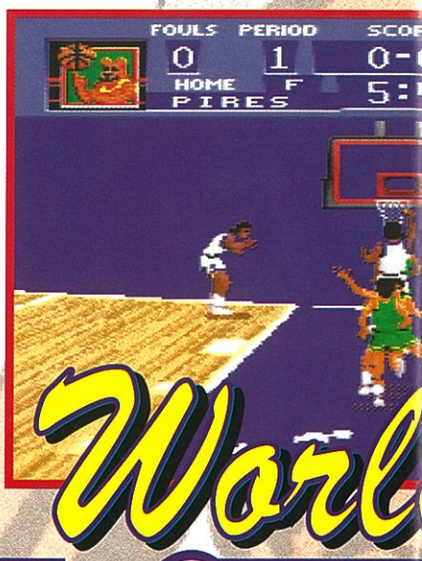
MÚSICA 17
O ambiente do filme.

SONS 17
Conseguidos.

INTERESSE 16
Um excelente jogo de acção. Menos apaixonante do que um de plataformas, ainda assim.

Género • Acção
Dificuldade • Média
Níveis • 7
Jogadores • 1
Continuação • Sim
Passwords • Não
Editor • KOMANI

88



Não, não, isto não é uma figura saída do Circo Chen, mas apenas uma smash de um jogador apanhado por três defesas.

World BASK

Um punhado de jogadores encontra-se do lado esquerdo do garrafão; aproveita para te aproximares do cesto.

World League Basketball, aliás *NCAA Basketball*, aliás *Super Dunkshot*, chegou subrepticiamente para o teu Super Nintendo. Este título, que na época impressionou todos os fãs da Super Famicon pelas suas rotações excepcionais por vezes exageradas, e pelos seus *zooms* impressionantes, sofreu algumas modificações até chegar até nós, europeus. Assim, acabaram as equipas do estilo Lazers, Chicago Bills, etc., mas é-te oferecida uma possibilidade de escolha mais importante com equipas que não fazem parte do repertório do nosso especialista da casa. Tirando este pequeno pormenor, tudo é idêntico: os modos "Torneio", "Sozinho contra a consola" ou a "Dois jogadores". As rotações continuam muito espectaculares e tornam-no bastante divertido.

ESCOLHA DE TÁCTICAS NO DECURSO DO JOGO

Cenário, não existe. Nada de grafismos delicados. Não existe estética nos gestos dos jogadores, e não se vê o público apesar de o podermos ouvir quando algumas jogadas parecem perigosas ou quando um cesto acaba de ser sancionado por um árbitro invisível. As tácticas de defesa ou de ataque decidem-se durante o desenrolar do jogo com a ajuda dos botões L e R. Uma pequena janela aparece no canto do teu ecrã para te mostrar as escolhas que fizeste. Quanto às tácticas propostas para ganhar, são simples. No ataque, efectuarás, consoante a tua habilidade, fabulosos lançamentos em extensão *(shoots)* e maravilhosos afundanços *(dunks)*.

Claro que estes tipos de lances irão variar, e aperceber-te-ás rapidamente que os *smashs* com duas mãos, as tampinhas na bola, os afundanços em suspenção, em espiral ou com uma mão serão algumas das possibilidades que te oferecem os criadores.

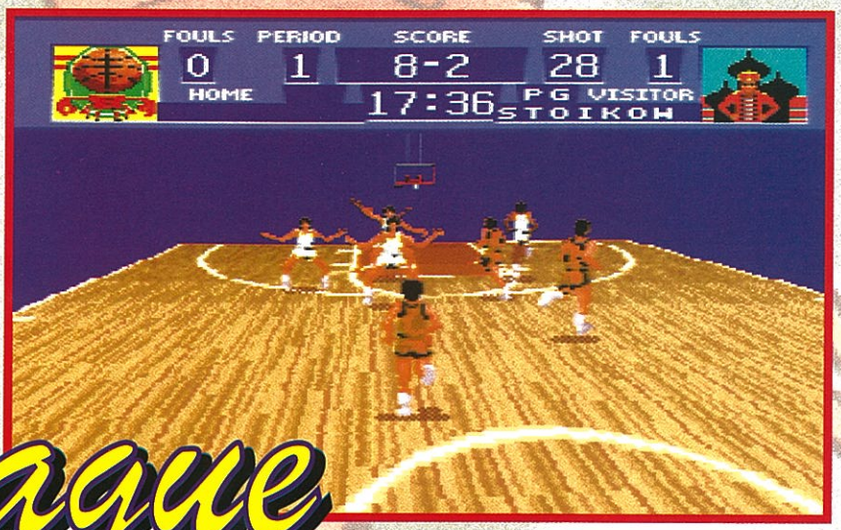
GARGALHADAS DURANTE O JOGO

Além de poderes fazer substituições, uma grande variedade de estatísticas dar-te-á informações sobre a tua equipa e os adversários.

Muito completo, como praticamente todos os jogos deste tipo, vai deliciar-te com a grandeza dos movimentos rotativos e fazer-te dar gargalhadas com os teus amigos.

Apesar disso, a longo prazo, arriscas-te a ficar frustrado pela facilidade dos encontros e começarás a aborrecer-te um pouco. Continuamos fãs incondicionais do *Super Tecmo NBA Basketball*, por isso... ■

Reinício do jogo depois de uma falta do adversário. Os jogadores reposicionam-se. Tem atenção para não te atrasares, arriscas-te a sofrer uma penalização do árbitro bastante conhecido pela sua verticalidade.



d League ETBALL

Os adversários estão todos à defesa. Prepara-te para driblar, passar e lançar.

"Ao ataque!" exclama Lourenzo vendo que estou na posse da bola. O pobre nem consegue ver a diferença entre um jogo de desporto e de combate.

Na posse da bola, vês ao longe um dos teus joadores perto do garrafão. Despacha-te a passar-lhe a bola.

Os Great Danes, de Copenhaga, contra os Millers, de Amsterdão. O encontro do século? Humm...

Da América do Norte à Ásia, passando pelo Médio Oriente à Oceânia, todos os continentes te propõem as suas melhores equipas,

SUPER NINTENDO

O modo "Sete" é mais uma vez bem sucedido! A sua utilização foi bem dominada e as rotações não sofrem nehum abrandamento. Os cenários simples e os jogadores grosseiros não retiram o prazer de jogar. No entanto, a longo prazo, podemos notar a falta de estímulo, devido sobretudo à facilidade com que se bate os adversários. Apenas o modo "Dois jogadores" pode trazer um pouco à duração de vida. O *World League Basketball* vai impressionar-te.

GRAFISMO 14
Simples, mas eficazes.

ANIMAÇÃO 15
É explêndida! A dos jogadores um pouco menos.

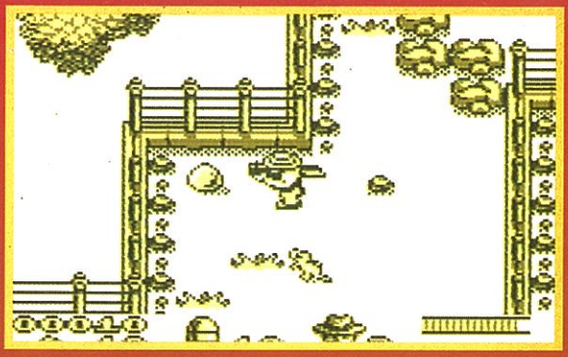
MANEABILIDADE 15
Permite-te dar vivacidade ao jogo com facilidade.

INTERESSE 15
A facilidade tempera o nosso entusiamo. Divertimo-nos que nem loucos!

SONS 13
Os gritos dos espectadores estão bem conseguidos.

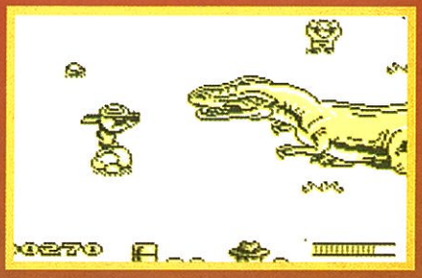
Género • Basquetebol
Dificuldade • Difícil
Jogadores • 1 ou 2
Continuação • Sim
Passwords • Sim
Editor • HAL

85



Aqui está um ovo que deves encontrar e destruir.

Evita todos os Triceratops e tenta que o teu amigo o evite também.



Livra o teu amigo das garras deste terrível Tyranossauro.

JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Finalmente, para o melhor e para o pior: *Jurassic Park!* Tal como na versão Super Nintendo, o jogo Game Boy retoma o guião do filme de Spielberg. Os dinossauros estão prestes a controlar o Jurassic Park. Tens de os impedir, custe o que custar!

ARMAS MORTAIS

Logo no início do jogo deves apanhar ou destruir um certo número de ovos de dinossauro prestes a estalar. Mas presta muita atenção, porque os monstros pré-históricos andam por todo o lado e rosnam, agressivos. Para os destruir, terás à tua disposição armas em todas as zonas do parque. Mas deves usá-las a conta-gotas, porque as munições são muito limitadas. Vais encontrar armas diferentes que podes seleccionar alternadamente. Para tal basta pressionar o botão "Select".

MISSÕES SUCESSIVAS E MÚLTIPLAS

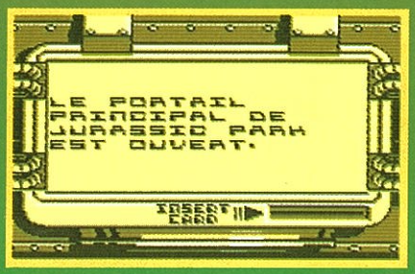
Dentro de cada nível, vais ter de cumprir várias missões. Por exemplo: no nível 1 deves destruir sete ovos de dinossauro, o que te permitirá abrir as portas do laboratório. Aí, deves destruir mais ovos, para teres acesso aos computadores que te abrirão a porta principal do parque, e no nível 2 só tens de encontrar a irmã de um dos teus amigos, que foi capturada por um "simpático" Tyranossauro.

Jurassic Park é um jogo vasto, com músicas agradáveis para o Game Boy e com uma animação muito fluida. Os grafismos são muito cuidados, especialmente os das demonstrações entre níveis e os dos confrontos com os dinossauros *boss*.

O interesse do jogo é consistente uma vez que as missões são muito variadas: vão desde a destruição dos ovos, a fuga a uma manada de Triceratops, a subida de um rio ou ao salvamento de uma loura estonteante. Sem estar à altura de um jogo como é *Zelda*, o *Jurassic Park* é um jogo bastante emocionante. ■

Antes de cada nível verás à direita um briefing das regras. Performance da animação:o bloco de pedras à esquerda move-se com facilidade.

Um pequeno salto frente ao computador: abre a porta do parque.



Passeio pelo rio do Jurassic Park. Apanha os ovos que flutuam quando passares.

GAME BOY

GRÁFICOS	18
ANIMAÇÃO	16
MANEABILIDADE	16
VISIBILIDADE	14
MÚSICA	16
INTERESSE	17

Género • Acção-Aventura
Dificuldade • Difícil
Jogadores • 2
Níveis • 6
Continuações • 4
Salvaguardas • Não
Editor • OCEAN

88

CORREIO DO CLUBE

Club Nintendo

CLUBE NINTENDO

QUADRAS ENVIADAS POR SÓCIOS

Se gostas de acção,
Então não te entendo,
Se és um brincalhão
Vem para o Club Nintendo!
(Sócio n.º 33 904, Paulo de Carvalho)

Toda a gente espera
A revista para ir lendo
Dicas e truques do Mario
Para jogar na Nintendo
(Sócio n.º 16 825, Luís Filipe Santos)

É teu amigo,
Inimigo do Wario,
Está sempre contigo,
Só pode ser o Mario!
(Sócio n.º 9971, Luís Botão)

A vida de estudante
É de matar
Ou se joga Game Boy,
Ou se aprende a namorar!
(Sócio n.º 36 116, Rui)

A revista Nintendo
É para alegrar o coração
Tem dicas, tem truques
Um obrigada à produção

Se és fã Nintendo
Que Deus te abençõe
Se não és...
Que Deus te perdoe!

O leão é o rei da selva,
O Tarzan o rei da acção,
Nintendo é o rei da malta
E o Mario rei do meu coração!
(Sócia n.º 19 841, Inês Rodrigues)

Se não tens nada que fazer
E te queres divertir
Pega num Nintendo
E passa a vida a curtir!
(Sócio n.º 13 919, Luís Marques)

QUEREM TROCAR CORRESPONDÊNCIA

Celso Roberto Salvador
(sócio n.º 36 965, 13 anos)
Estrada de S. Domingos
Encarnação
2640 Mafra

Rui Manuel Serra
(sócio n.º 38 671, 14 anos)
Rua do Flower,
762, Canidelo
4400 Vila Nova de Gaia

Edgar Tomé Santos
(sócio n.º 22 934, 13 anos)
Av. Manuel Figueiredo,
lt. 16, 2.º, Esq.
2350 Torres Novas

Luís Botão
(sócio n.º 9971, 12 anos)
R. Luís Gonzaga
do Nascimento, 4, 1.º, Esq.
2900 Setúbal

Anabela Paiva Gonçalves
(sócia n.º 37 484, 13 anos)
R. do Quinteiro,
5, Bairro Ribeiro Perdizes
6000 Castelo Branco

Nuno Barbosa
(sócio n.º 21 727, 12 anos)
R. do Vilar, 21 — 4000 Porto

O RESPONDE

Sou o sócio
n.º 33 904, Paulo
de Carvalho.
Olá, Mario, eu sou o Paulo e tenho uma dúvida. Quando tento ligar para aí nunca me atendem. Podes explicar-me? E já agora, mando uma quadra.

Gostámos muito da tua quadra. Agora já sabes onde a encontrar. Quanto a telefonares para o Club e ninguém te atender... bem, como podes calcular, há muitos sócios a tentar ligar e por vezes a linha fica sobrecarregada, se não conseguires uma chamada logo à primeira, não desistas, volta a tentar. Não te esqueças de que podes continuar a escrever. Afinal, escrever é um óptimo exercício! Diverte-te e um grande abraço.

(Sócio n.º 36 116, Rui).
Olá, Mario, eu gostei muito de entrar no Club Nintendo. É um Club fabuloso. Eu queria saber se se pode mandar vir cassetes do Game Boy pelo Club. Despeço-me com uma quadra. Um abraço do teu amigo.

Olá, Rui, apesar da tua quadra ser giríssima, não te esqueças de que para além do Game Boy e de namorar, também tens de estudar! E olha que agora, as aulas estão mesmo a começar... Entra com o pé direito e nos intervalos, diverte-te ao máximo! Quanto à compra de cassetes, terás que fazê-lo nos agentes autorizados. Se telefonares para a Linha Verde 0500-1111, indicar-te-emos qual o agente mais próximo da tua casa. Um abraço e até sempre.

(Sócio n.º 5900, David Correia).
Olá, Mario, queria-te perguntar por que é que não metes na revista uma secção de vendas e trocas de jogos e equipamentos....

David, por enquanto ainda não vamos fazer essa secção. Mas tens a secção de troca de correspondência. Se quiseres, ponho lá o teu nome, para que outros sócios te escrevam. Depois, entre si, podem trocar tudo o que quiserem. Desde jogos, a amizade!

Inês Rodrigues
Sócia n.º 19 841.
Um superbeijão da SUPER POWER e do Mario para a Inês , que fez três quadras magníficas. Tão magníficas, que receberá uma *T-shirt* das Superestrelas da Nintendo. Espero que gostes! ■

ALÔ, MARIO!

Olá, amigos. Calma... muita calma. E sobretudo não entrem em pânico por não conseguirem avançar nesse fabuloso jogo. Basta escreverem ou telefonarem para o Clube Nintendo que o Mario tentará dar a resposta o mais rápido possível.

Clube Nintendo
(Alô, Mario!)
Apartado 150
2685 Sacavém

MORTAL KOMBAT
(Game Boy)
Quais são os golpes finais *(finishing moves)* para cada lutador?
Sócio n.º 12 455, João Filipe

Liu Kang: frente, frente, trás, murro.
Kano: baixo, frente, frente, pontapé.
Rayden: trás, frente, baixo, defesa (na defesa, não soltes os botões).
Sub-Zero: frente, baixo, frente, murro.
Scorpion: frente, frente, frente, defesa.
Sonya Blade: trás, trás, frente, defesa.

TINY TOON
(Nintendo)
No nível 5, Wackyland, não consigo passar. Há alguma coisa que me ajude a sair de lá?
Sócia n.º 35 316, Ema Borges,

Deves apanhar todas as estátuas por ordem e, só então, entrar na porta.

MEGAMAN II
(Nintendo)
Quando se fica frente a frente com o Dr. Willy e a sua máquina diabólica, como lhe acerto, e com que arma?
Sócio n.º 22 277, Bruno Fernandes.

Tens de acertar no *cockpit* da nave com as bombas. Quando o conseguires rebentar, acerta no Dr. Willy com os tiros normais. Quando ele se transformar em extraterrestre, acerta-lhe com a arma do Bubble Man.

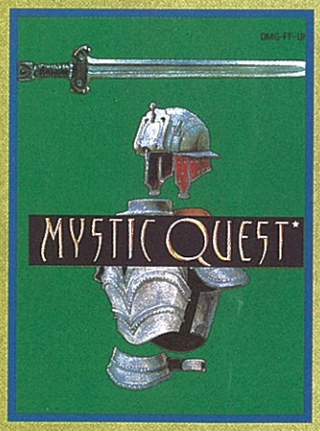
KUNG FU
(Nintendo)
Como se mata o mágico? Tens de lhe acertar no corpo, se for na cabeça, ele recupera a energia.

BATMAN
(Nintendo)
Gostava de saber como se passa o chefe do 2.º nível?
Sócio n.º 37 218, Carlos Batista.

Este chefe é muito difícil de derrotar. Destrói as duas armas com os batarangues. Depois, dispara a arma de setas contra o painel no canto superior esquerdo da sala. Quando destruíres o painel, a barreira de energia que protege o gerador será desactivada. Dá murros ao gerador até o destruíres.

SIM CITY
(Super Nintendo)
No *Sim City*, gostava que me dissessem qual é o código para fazer dinheiro.
Sócio n.º 40 532, Vítor Hugo Duarte,

Quando começares o jogo, gasta o dinheiro todo antes do final do ano e põe tudo a zero no ecrã dos impostos. Quando na passagem de ano, aparecer o ecrã de impostos, carrega em L e não soltes. Sai do ecrã e volta a ele imediatamente. Põe tudo no máximo e, depois, volta a sair. Ao soltares o botão L, terás $999 999. ▶



MYSTIC QUEST
(Game Boy)
Onde é que o Chocobo se transforma em Chocobot? No mesmo jogo, como e onde se encontra a Caverna da Medusa?
Sócio n.º 4712, Sérgio Miguel Januário.

O Chocobo transforma-se em Chocobot em Ish. Aliás é o Dr. Bow How que o consegue tranformar em Chocobot. Por isso, quando conseguires chegar a Ish, não te esqueças de visitar a casa do Dr. Bow How.
A Caverna da Medusa está num oásis. Entre os três, é o que estiver mais à esquerda. Para conseguires abrir a entrada da caverna, tens de fazer um oito em torno das duas palmeiras que estão isoladas mais ou menos a meio do ecrã. Coloca-te do lado esquerdo da palmeira da esquerda, voltado para baixo e começa o oito nesse sentido.

MYSTIC QUEST
(Game Boy)
Onde se encontra a chave para se entrar na "Cave in Float Rocks"?
Sócio n.º 23 862, Romeu Neves.

Depois de teres completado o nível no Snow Field, tens de ir a Lorim falar com o Cibba. Este dá-te a chave Bone Key que te permite entrar na Caverna.

FORTRESS OF FEAR
(Game Boy)
Como se passa o terceiro chefe?
Sócio n.º 9971, Luís Botão.

Tens que te esconder no degrau e, quando ele passar, acerta-lhe com a espada.

GRADIUS
(Nintendo)
Para ter *continues:* no ecrã "Game Over" carrega baixo, cima, e quatro vezes sem carregar em "Start". ■

TRUQUES E DICAS DOS FÃS

Temos recebido muitas dicas, e impossível seria publicá-las todas! Tentamos escolher as que dizem respeito aos jogos mais difíceis ou aos que têm suscitado mais pedidos de informação. No entanto, todas elas são de grande utilidade pois ajudam-nos, muitas vezes, a dar resposta aos sócios que nos escrevem ou nos telefonam. Continuem a colaborar.

Envia todos os teus truques para:
Club Nintendo
(Dicas & Truques),
Apartado 150 – 2685 Sacavém

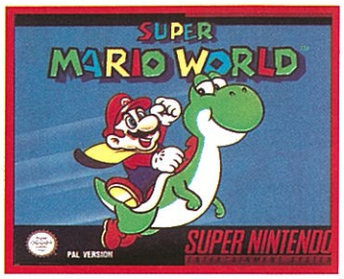
SUPER SOCCER
(Super Nintendo)
Quando escolhes a opção "Shotout" antes de rematares, pressiona os botões L ou R e depois pressiona o Bloco de Comando na direcção que quiseres e, em seguida, carrega em B. Se quiseres fazer com que a bola vá mais depressa, carrega em B duas vezes: uma para que o jogador arranque e outra mesmo antes de chutar. E, já agora, vou dizer-vos o código para jogar com a Holanda contra a "Nintendo", na opção "Tournament":

E, não te esqueças, se puseres o n.º 3 da Holanda na posição de arranque, conseguirás melhores resultados.

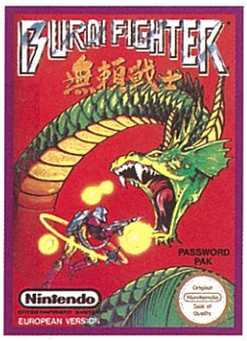
Dica do sócio n.º 13 992, Bernardo Mendes.

Ainda para o mesmo jogo, segue-se o código de acesso ao nível de dificuldade "Expert":

Dica do sócio n.º 23 118, Mário Nogueira.

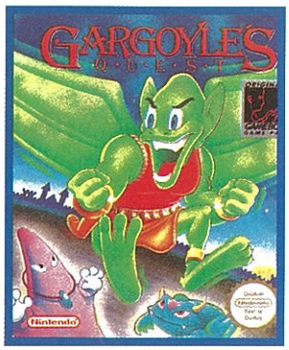


SUPER MARIO WORLD
(Super Nintendo)
Quando um castelo ou fortaleza estão destruídos, ainda se pode entrar. Basta colocarmo-nos nesse nível e carregar simultaneamente em R e L. Dica enviada pelo sócio n.º 23 118, Mário Nogueira.



BURAI FIGHTER
(Nintendo)
Se quiseres começar a jogar com as armas todas cheias, utiliza este código: LTBB. Mas atenção! Olha que começas do 1.º nível.

Dica do sócio n.º 17 414, Miguel Carvalho.



GARGOYLE'S QUEST
(Game Boy)
Junto envio códigos para os diversos níveis do *Gargoyle's Quest:*

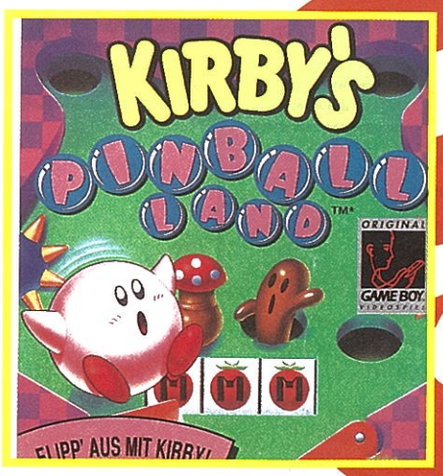
2) BZKX-ZSBO
3) IPPH-XNXP
4) BIVW-LVGK
5) 8ISP-CEZX
6) P9X7-8RBT
6) DFJE-HLOW

Dica do sócio n.º 33 819, Nuno Cláudio de Sousa. ■

CAMPEONATO NACIONAL NINTENDO

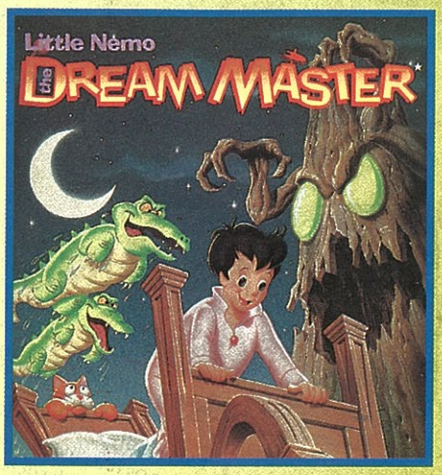
Quem será o piloto mais rápido em Portugal? Lamentamos imenso, mas esta pergunta terá de ficar em aberto até à próxima edição da revista. Tínhamos previsto milhares de participantes, mas nunca pensámos que fossem tantos milhares... o campeonato ultrapassou todas as expectativas, por isso foi-nos completamente impossível analisar todos os tempos conseguidos por estes fabulosos pilotos e fãs Nintendo. Este campeonato foi realmente um verdadeiro sucesso! Mas fica atento pois, na próxima SUPER POWER, prometemos-te que o Campeão Nacional Nintendo será divulgado. ■

OS MAIS VENDIDOS



SUPER NINTENDO

1.º SUPER MARIO KART
2.º STREET FIGHTER II TURBO
3.º SUPER MARIO ALL STARS
4.º MORTAL KOMBAT
5.º T 2 - THE ARCADE GAME
6.º STARWING
7.º NBA ALL STARS
8.º WWF ROYAL RUMBLE
9.º LETHAL WEAPON
10.º NIGEL MANSELL



NINTENDO

1.º SUPER MARIO BROS.3
2.º KIRBY ADVENTURE
3.º SUPER MARIO 2
4.º LEGEND OF ZELDA
5.º DUCK TALES
6.º SPIDERMAN RETURN
7.º LITTLE NEMO
8.º TINY TOON
9.º DOUBLE DRAGON
10.º MARIO & YOSHI

GAME BOY

1.º SUPER MARIO LAND 2
2.º KIRBY'S PINBALL LAND
3.º KIRBY'S DREAMLAND
4.º SUPER MARIO LAND
5.º MORTAL KOMBAT
6.º NIGEL MANSELL
7.º DARKWING DUCK
8.º KID DRACULA
9.º HUNT FOR RED OCTOBER
10.º CRASH DUMMIES

Esta tabela foi elaborada com base na venda de jogos nos agentes autorizados Nintendo e, muito especialmente, nas sugestões dos melhores jogos enviadas pelos nossos sócios.

Continua a enviar-nos a tua opinião para:
Club Nintendo
(Tabela de Jogos),
Apartado 150 — 2685 Sacavém

PONTUAÇÕES MÁXIMAS

Continuamos com muito pouco correio para esta secção. Fotografias, não chegam nenhumas. Afinal, onde andam esses heróis que acabam os jogos com pontuações de fazer roer as unhas de inveja? Mesmo sem fotografias, vamos publicar alguns nomes de quem acabou jogos.
Mas ficamos à espera de receber os fabulosos bons tempos e sucessos alcançados por todos os fãs dos jogos *Nintendo!*

Consegui chegar ao fim do Super *Mario Land 2*, mas a fotografia saiu mal, um dia envio-te uma boa.
Margarida Duarte, sócia n.º 14 280

Já acabei o Super *Mario World* e até já fui ao SPECIAL e acabei-o!
Rui Daniel, sócio n.º 35 028

Olá, Mario, eu sou o sócio n.º 38 875, João Pedro Monteiro. Gostava que me desses os parabéns por ter chegado ao nível da Princesa. O máximo de pontos que já fiz foi 539 550. Eu ficava muito triste se não respondesses a esta carta!

Parabéns ao Mario e a todos os excelentes jogadores!

Envia os teus dados e fotos para:
Club Nintendo
(Pontuações Máximas)
Apartado 150 — 2685 Sacavém

frisumo Kid

PRÉMIOS DE SALTAR A TAMPA!

Verão Divertido!

Tudo o que tens de fazer é beber Frisumo Kid. Não podia ser melhor! Envia quatro interiores de tampa das garrafas de 1.5 l ou 1 l (com a palavra Tampinhas escrita) para: Apartado 2522 - 4400 VILA NOVA DE GAIA. E não te esqueças do teu nome, morada e data de nascimento. Este verão, vai ser do melhor com todos os prémios que o Tampinhas e o Frisumo Kid te vão oferecer. Não percas tempo. O sorteio é já a 15 de Outubro de 1994.

Vais ver que nunca entraste num concurso tão divertido!

Verão Tampinhas Divertido + Verão Tampinhas Divertido + Verão Tampinhas Divertido + Verão Tampinhas Divertido

5 MOTOS SCOOTERS YAMAHA BW'S

100 LINE ROLLERS VARIFLEX PLATE

50 BICICLETAS DE MONTANHA

50 JOGOS ELECTRÓNICOS "GAME GEAR"

BEBER É DIVERTIDO!

PUBLICIS/CIESA

SE TU JULGAS QUE COMES MUITO, ESPERA ATÉ VERES O KIRBY

Kirby™ é um herói de inúmeras aventuras e com um apetite devorador, que vai engolindo todos os inimigos à sua passagem. Um após outro, todos os obstáculos vão sendo ultrapassados, graças à sua enorme vontade de comer. Tu vais poder encontrar os jogos do Kirby™ para o sistema NES e também para o teu Game Boy™, em qualquer Agente Autorizado Nintendo®. E com a certeza de serem um rigoroso exclusivo Nintendo®. Com o Kirby™ da Nintendo® tu vais devorar os teus adversários.

GAME BOY™

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.